Vol.67

『ゼノギアス』超役立ち詳細リスト&チャートで徹底攻略26P

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年2月27日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第5号通巻63号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 2/27

定価490YEN



NOëL～La neige
お嬢様特急
悠久幻想曲2nd Album
ブシドーブレード弐
―立体忍者活劇―天誅

徹底攻略
バイオハザード2
トゥームレイダー2
グランツーリスモ
ブレイズ&ブレイド

大好評付録
メモリーカードシールSP
バイオハザード2/ゼノギアス
サガF/フロントミッション2 etc.

メモリーカードシール
連動特別企画
愛読者特別大感謝
プレゼント

GoGo RPG SPECIAL

ゼノギアス
■必殺技・アイテム・モンスター詳細リスト&終盤までの完璧チャート攻略

パラサイト・イヴ
■ついに判明! バトルシステム7つの新事実徹底解析

テイルズ オブ デスティニー
■オベロン秘密工場～海底洞窟MAP攻略&ルーティの秘密

チョコボの不思議なダンジョン
■とってもお得な合成術&鉢植え&村の発展完全ガイド

電撃PlayStation Vol.67

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年2月27日発行(隔週金曜日発行)第4巻第5号通巻63号
発行人/染谷恵司　編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業

定価490円
本体467円

T1124574020499

©Media Works 1998　印刷/図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24574-2/27

Vol.67

『ゼノギアス』超役立ち詳細リスト＆チャートで徹底攻略26P

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年2月27日発行（隔週金曜日発行）第4巻第5号通巻63号

電撃 PlayStation プレイステーション

1998 2/27

定価490YEN



徹底攻略
バイオハザード2
トゥームレイダー2
グランツーリスモ
ブレイズ＆ブレイド

NOëL～La neige
お嬢様特急
悠久幻想曲2nd Album
スシドーブレード弐
—立体忍者活劇—天誅

大好評付録
メモリーカードシールSP
バイオハザード2／ゼノギアス
サガF／フロントミッション2 etc.

メモリーカードシール
連動特別企画
愛読者特別大感謝
プレゼント

GoGo RPG SPECIAL

ゼノギアス
■必殺技・アイテム・モンスター詳細リスト＆終盤までの完璧チャート攻略

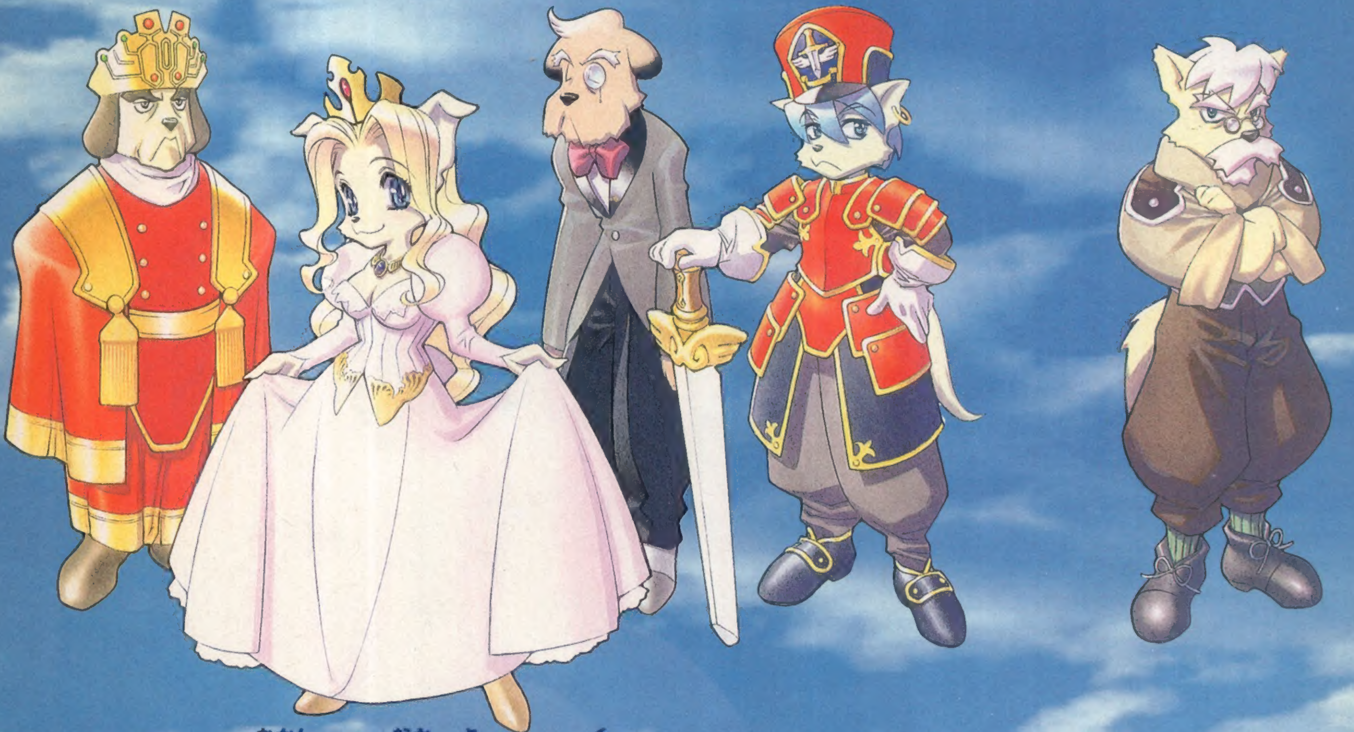
パラサイト・イヴ
■ついに判明！ バトルシステム7つの新事実徹底解析

テイルズ オブ デスティニー
■オベロン秘密工場～海底洞窟MAP攻略＆ルーティの秘密

チョコボの不思議なダンジョン
■とってもお得な合成術＆鉢植え＆村の発展完全ガイド

Vol.67
発行：メディアワークス


ケンカするほど仲がいい!?
なか
TAIL CONCERTO
テイルコンチェルト
豪華声優陣
陶山章央
宮村優子
樋口智恵子
西原久美子
TARAKO
中尾隆聖
坂本真綾
置鮎龍太郎
秋元羊介
清川元夢(順不同)
4月中旬発売予定
予価5,800円(税別)
3Dアクションアドベンチャー
アナログコントローラ (SCPH-1200)
DUAL SHOCK™ 対応



みんな、昔は仲良く暮らしてた…………。

空中に浮かぶ不思議な島国・プレーリー王国。この空中都市で、古代遺跡に隠された結晶石をめぐる争いが始まった。狙うは、黒猫団のプリス三姉妹、守るは、王国警察の若きおまわりさん・ワッフル！黒猫団の真の目的は何なのか？結晶石に隠された謎とは？さあ、かわいくて楽しい冒険物語のはじまり、はじまり。プカプカ浮かぶ島々を飛び回って事件を解決しよう。



▲プクプク、バブル弾で捕まえろ。



▲この浮遊感覚!!空だって飛べる。



▲話を聞いて、解決の糸口をつかめ。



▲楽しいアニメーション

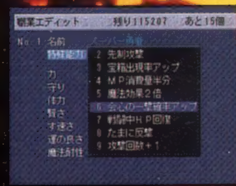
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

ASCII SOFT

大好評につき、売り切れたお店 再出荷

待望の「職業システム」がついに登場！転職も可能だ！

作成キャラクターは能力値以外にも、職業による特殊能力が設定可能。また、その職業になるための条件も設定できるので、「転職」を表現することもOKだ！



「場面パーツ」で特殊なシーンをラクラク表現！

「神殿」や「船」などの場面を完成した一枚絵のパーツで用意。君はただ設定するだけでOK！しかも背景を入れかえて、朝・昼・夜や遠い城、宇宙空間なども表現できる。



「フィールドマップ」システムが変更になった！

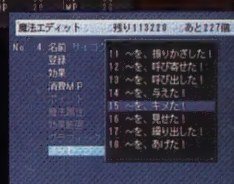
前作までは、フィールドマップでもダンジョンと同様にキャラクターが1コマずつ移動する方式だったけど、今回はフィールドマップ上には町や城などのポイントを示すマーカーを置き、ゲーム中はキャラクターの移動目標地点を指定して、そこまでキャラクターが自動で移動していく方式になったぞ。



今度は「魔法」だけじゃない、「必殺技」もあるぞ！

魔法はマジックポイント(MP)を消費して使う技だとすれば、必殺技はヒットポイント(HP)を消費する技。今回は、賢さ、魔法、必殺技、MP、HPなどの項目自体が変更できるので、例えば「MP」を「気合い」、「魔法」を「超能力」にして、「気合いを消費して超能力を使う」というような設定ができる。魔法や必殺技を使った時のメッセージ表記も変更可能だ。





「メッセージ分岐」「フキダシ」「画面エフェクト」などの豊富なイベントを用意！







『音楽ツクール かなで～る2』から音楽データをコンバート！

プレイステーション版『音楽ツクール かなで～る2』で作成した曲データをメモリーカードを介して『RPGツクール3』のBGMとして利用できるぞ。 '98年2月発売予定・標準価格：5,800円(税抜)



RPGツクール3でねらえ！賞金1,000万円!!

第3回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト 開催

誰にでもチャンスはあるぞ!! 賞と賞金

グランプリ……………………1,000万円（1名）
準グランプリ……………………500万円（1名）
アスキーツクール作品賞……100万円（1名）
佳作…………………………… 50万円（若干名）
他にも各賞あり

応募〆切：1998年5月31日（当日消印有効）
問い合わせ電話番号：03-5433-7138
祝祭日を除く月曜日から木曜日の午後2時から午後5時まで。
電話の受付は応募期間内に限ります。
A-CONホームページアドレス：http://www.ascii.co.jp/digifami/


PlayStation
星で発見!!
たまごっち
ゴーーッ
プレイステーションですか
ボエー
めでてぇなあー
ジュテーム
ラブユー
あそんでぴょーん
めいちゃだめ!
写真を撮ったり、データをつけたり、たまごっちの生態を研究してね!
自転車に乗って、たまごっち星を探検しよう!
なかよしチャンス!
うまくなかよしになれるかな?
© BANDAI 1996 · 1997
© BANDAI 1998


なかよしチャンスで、いろんなたまごっちとお友達になってね！
プレイステーション専用ソフト
星で発見!! たまごっち
2月19日発売ですよ～！
Hello
うーむ、どうやらわれわれは、たまごっち星の秘境に来てしまったようじゃな…
たまごっちって不思議な生き物だからさすがのばんそー博士も、まだまだわからないこといろいろあるみたいです。みなさんも、たまごっち星で、たまごっちの生態について、いろいろ研究してみてくださいね。
価格5,800円（税別）
セガサターン専用ソフト
セガサターンで発見!! たまごっちパーク
SEGASATURN
はる・なつ・あき・ふゆビューティフルなパークでお世話しましょ！
もーん
わーいセガサターン
みなさん、ウワサの「たまごっちパーク」にようこそ！
さすがにいろんなたまごっちがいるもんですねえ。
なんとここでは、たまごっちがたまごを生むんです。
そしてそのたまごっちがまたたまごを生んで･･･
そのうちアッと驚く新種を発見できるかもしれませんよ！
時間や季節の変化も楽しんでね！
いろんなコンテストで実力発揮！
たまごっちヒストリーをつくろう！
カセットオン たまごっちパーク専用パワーメモリー付
「たまごっちパーク専用パワーメモリー」は、このゲームをセーブするために開発されたスペシャル・パワーメモリーじゃ！
好評発売中!!
© BANDAI 1996･1997
© SEGA 1982･1998
© BANDAI 1998 / © SEGA 1998
価格6,800円(税別)



チョロQ3
CHORO Q3
PlayStation
俺はQにはとめられねーぜ!!
めざせ!AQ級ライセンス!!
今回の「チョロQシティ」には
昼と夜が存在する!?
「チョロQタウン」が
「チョロQシティ」にパワーアップ!
ダート・スノー・アイス・線路の上から
ホテルの中まで
ハチャメチャレースの開幕だ!
チョロQシティ内での謎=イベントの数が100!!
登場台数(ボディーの種類)100!!
チューンナップパーツの種類が100!!
「チョロQ3」を
ご購入された方には
お店で101枚目の
チョロQコインを
プレゼント!!
※チョロQコインのプレゼントは、
なくなり次第、終了とさせていただきます。
2/19 ON SALE
価格¥5,800(税別)●価格は希望小売価格です。
●レースゲーム●プレイ人数:1～2人●メモリーカード対応(1ブロック)●ネジコン対応
チョロQ3
CHORO Q3
サンキューキャンペーン!
『2つのシークレットナンバー』を集めろ!当たる!もらえる!!!
オリジナルチョロQが毎月333名様(合計999名様)に!
●キャンペーン期間● 1998年3月2日～5月29日(当日消印有効)
●応募要項●
【シークレットナンバー1】
●チョロQシティに隠されている100のチョロQコインを全て集めると表示される
プラス
【シークレットナンバー2】
●ボディー100台全てを集めた時に表示される。
プラス
背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。
いそいでポストへ!
この2つのシークレットナンバーと、背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り込み、お名前・年齢・性別・住所・電話番号・チョロQ3に対するご意見・今後、チョロQに要望されることをお書き添えの上、下記にお送り下さい。
●お送り先●
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部『チョロQサンキューキャンペーン係』
―あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1998
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.67 Feb.27,1998

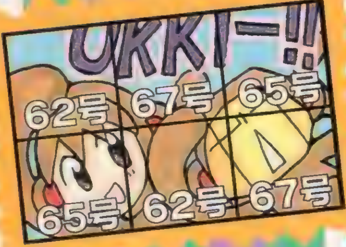
TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

Vol.62
Vol.65
Vol.67

3号連動



愛読者プレゼント

メモリーカードシールを集めて当たる!!

SPECIAL 拡大版

A・B・C賞は毎号、電撃PSを購読してくださっている読者の方へ特別な感謝を込めたプレゼントです。62、65、67号についている応募シール6枚を正しく貼り左のイラストをつくって応募しよう！

A賞 21型カラーテレビ

自分の部屋にゲーム専用のテレビがあったら…。できれば大画面で楽しみたい！　そんな夢をかなえるべく登場したA賞は、音声多重サラウンド機能と、S端子入力つきで音も映像もバッチリな21型テレビ。SANYO製。



3名



3名

B賞 アンプ内蔵高級スピーカー

サウンドにも凝ったものが多いPSのゲームをより一層楽しむために！　置き場所を選ばないコンパクトでスタイリッシュなデザイン。高音質で豊かな音楽環境が、キミのゲームライフを変える！　音の良さで定評のあるBOSE製だ。



3名

C賞 MDポータブルレコーダー

高音質のデジタルサウンドを連れて街へ飛び出せ！　ディスクチェンジがすばやくできるスロットインメカを搭載。録・再タイプではじめてのMDジャケットサイズを実現し光る液晶リモコンつきの人気モデル。SHARP製。

はずれてもダブルチャンス

3号買って、応募シールを6枚正しく貼ったのに、愛読者プレゼントに惜しくも落選してしまったあなた。そんなあなたには編集部からのスペシャルグッズの数々が詰まった福袋をお届けするぞ。気になる中身は…メモリーカード1枚＋体験版＋マル秘グッズ盛りだくさん。

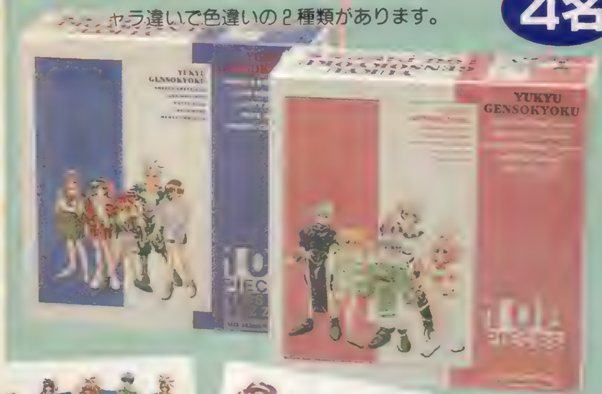


30名

お届けする商品は、写真とは異なる場合があります。ご了承ください。

夢見る悠久グッズ大放出（提供：メディアワークス）

1 ジグソーパズル 4名



▼出来上がりのサイズは182mm×257mm。キャラ違いで色違いの2種類があります。

2 キャラクターピンズセット 3名



▶11種類のちびキャラが特製ピンズになって登場！ 体長はおよそ2センチ。

3 クリアファイル 3名



▲イラストの違う3枚をセットにしてプレゼントだ。A4ファイルサイズ。

4 ウッディアート 8名



▲イラストを貼った、木製のベースの上に光沢のある成形剤を塗って、立体的に見える簡単クラフトキット。

5 ウルトラマンソフビ貯金箱コレクション 5名

（提供：バンプレスト）



◀4月からアミューズメント機の景品としてデビューするウルトラマン貯金箱。まだ市販されていないレアものだ。それぞれ1名ずつ、どれが届くかお楽しみ！

6 ウィザーズ・ハーモニー1&2音楽大全集 6名

（提供：ワンダースピリッツ）



▲岩男潤子、池澤春菜他が唄う、「ウィザーズ〜」の主題歌・エンディングテーマをフルコーラスで収録。CD2枚組で、ミニポスターつき。

7 スレイヤーズろいやるトレーディングカード 3名

（提供：ブロッコリー）



◀1パックカード10枚入りを15パックセットにしてプレゼント。全種類の117種、完全制覇を目指そう！

応募方法

今回は応募シール6枚が必要なA、B、C賞と、通常プレゼントの2種類があるので以下の注意書きをよく読んで送ってね！

[illegible]

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

ステキな彼女と旅をしてみませんか？



兄弟誌「電撃G'sマガジン」で好評連載中の読者参加企画『お嬢様特急』が、ファンの応援に応え、待望のゲーム化決定!!　第一報となる今回は、登場人物に加えて基本システムを紹介するぞ。豪華スタッフにも注目だ！

お嬢様特急 エクスプレス



お嬢様特急 [redacted]	
7|9(予) AVG	▶¥6,800(予)　▶メディアワークス
	▶MC(ブロック数未定)

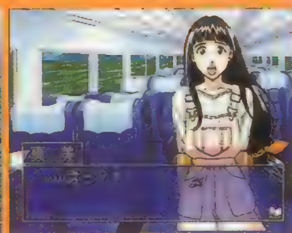


最強のスタッフで制作進行中!!

読者参加企画としてスタートした「お嬢様特急」は、日本を縦断する超豪華特急〝ヴェガ〟に乗って旅をしながら、行く先々で出会う女の子たちと恋をするという、トラベルラブストーリー。この基本コンセプトはゲームにも生かされていて、美しい日本各地の名所を舞台に、13人の魅力的で個性的な女の子たちとの出会い、そして恋が体験できるぞ！ 開発スタッフには、企画に「爆れつハンター」や『サクラ大戦』でおなじみのあかほりさとる氏。脚本は、小説「ときめきメモリアル」の花田十輝氏ら、あかほりさとる事務所が担当。キャラクターデザインと総作画監督にはTVアニメ「るろうに剣心」やOVA「ハミングバード」を手がけた柳沢まさひで氏と、まさに超豪華ラインナップ。この最強スタッフが創り出す、最高の自信作がドラマチック恋愛AVG「お嬢様特急」なのだ。

「お嬢様特急」は
電撃G'sマガジンで
好評連載中





◀▲ゲーム画面のクオリティもピカイチ！ 総ビジュアルカット数は、なんと2000枚以上になるのだ。

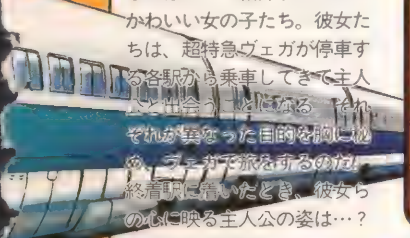
メインスタッフ

企画
あかほりさとる

脚本
あかほりさとる事務所

キャラクターデザイン&総作画監督
柳沢まさひで

13人の美少女と楽しい旅へ出発!!



プレイヤーとともに旅をするのはここで紹介する13人のかわいい女の子たち。彼女たちは、超特急ヴェガが停車する各駅から乗車してきて主人公と出会うことになる。それぞれが異なった目的を胸に秘め、ヴェガで旅をするのだ。終着駅に着いたとき、彼女らの心に映る主人公の姿は…？



千歳さとみ
ちとせ さとみ

PROFILE
●3月5日生まれ●17歳●A型
●身長160cm●B84・W56・H82
●CV：半場友恵

さとみは、どこにでもいそうなごく普通の女の子。マジメな性格で、ウソか大嫌い。

伊東小麦
いとう こむぎ

PROFILE
●5月5日生まれ●17歳●O型
●身長150cm●B78・W60・H83
●CV：宮村優子

おしゃべりが好きな小麦は、底抜けに明るい性格。根が単純で、流行モノに敏感らしい。

津山菜々子
つやま ななこ

PROFILE
●3月30日生まれ●21歳●O型
●身長180cm●B80・W57・H85
●CV：永島由子

人情話に弱く涙もろい菜々子は、コテコテの関西っ子。惚れっぽいところがある。

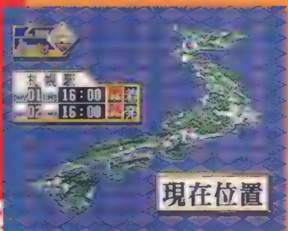
岩泉風音
いわいずみ かざね

PROFILE
●1月18日生まれ●16歳●B型
●身長156cm●B82・W53・H80
●CV：中山真奈美

正義感が強く、純粋な心の持ち主。自然と動物を愛し、人混みは苦手みたい。

2つのモードで展開する恋愛AVG

日本縦断の旅は15日間。各駅で乗り込んでくる女の子と出会い、旅の中で親しくなってステキな思い出を作っていく。ゲームは、超特急ヴェガの車内を移動する〝車内モード〟と、停車した都市に降りて行動する〝観光地モード〟の２つのモードで展開するぞ。SLGのようなパラメータの上げ下げなどの手間は一切なく、女の子との会話のみでゲームは進行する。プレイヤーの接し方や話し方、行動によってシナリオはさまざまに変化していくのだ。



▲日本を北から南へ、各都市の観光地を巡りながら旅をする。楽しい旅になるといいね。



▶女の子とデートの約束をしたら、カレンダーにハートマークが出現。待ち遠しいな。

CHECK1 超特急ヴェガでの出会い

車内モード



列車内の移動中はこの車内モードになり、さまざまな設備が整っているヴェガの車内を女の子を捜しながら移動する。車内で女の子に出会うと会話をすることができ、会話を繰り返すうちに徐々に親しくなり、デートに誘えるようになる。お目当ての女の子を見つけるためには、ほかの子と話して情報収集する、なんてことも必要になってくるぞ。



▲▶どの車両に移動するかを選択する。女の子と出会ったら、楽しいトーキングタイム。車両には、ラウンジやゲーセンなど、さまざまな設備があるぞ。



▲よしよし、うまく会話が進んで彼女はご機嫌みたい。デートの約束まであと一歩!?



山口星奈
やまぐち せいな
PROFILE
●９月30日生まれ●17歳●O型
●身長160cm●B82･W57･H83
●CV：長沢美樹
男勝りな性格からか、女の子っぽい仕草や恋愛モノは苦手で、照れが出てしまう。

松浦　愛
まつうら あい
PROFILE
●６月７日生まれ●18歳●A型
●身長154cm●B80･W54･H80
●CV：柳瀬なつみ
いつも笑顔を絶やさないが、その裏にどこか寂しそうなカゲを感じる少女。

七尾つばさ
ななお つばさ
PROFILE
●８月９日生まれ●14歳●A型
●身長148cm●B78･W61･H80
●CV：大野まりな
元気イチバン！ とても活発で、明るい性格のつばさ。子供扱いされるのを嫌う

桜井真美
さくらい まみ
PROFILE
●２月４日生まれ●18歳●A型
●身長159cm●B83･W55･H81
●CV：氷上恭子
引っ込み思案な性格で、極端に人見知りをする。人と話すのが苦手で、あがり症。

加古川秋子
かこがわ あきこ
PROFILE
●11月24日生まれ●17歳●B型
●身長159cm●B83･W55･H81
●CV：住友優子
思い込んだら一直線で、周りが見えなくなってしまうタイプ。乙女チックな一面も。

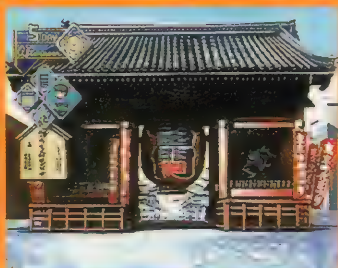
CHECK 2 全国11都市でデート＆観光気分！

観光地モード



ヴェガの停車駅は、出発駅の稚内を皮切りに札幌、青森、仙台、東京、松本、名古屋、金沢、京都、大阪、広島、博多を巡って秘密の終着駅までの全13都市。途中の11の都市ではそれぞれ5から10カ所の観光スポットが用意されていて、停車中は自由に移動できるぞ。車内で女の子とデートの約束をしておけば、各名所を舞台にデートを満喫できるってワケ。また、デート以外でも観光地を回れるので、ちょっとした観光気分も味わえるのだ。ひょんなところで女の子と巡り会う……なんていう、ドラマチックな出会いもあるかもね。

▲ガイドブックに載っているようなステキな各都市の名所が目白押し!! さて、どこを回ろうかな？



►ここは、東京の浅草にある雷門。彼女と参拝でもするのかな



▲札幌駅をバックに、桜井真美と会話。これから始まる日本縦断の旅を前にして、期待に胸膨らませているようだ。ワクワク。



►セル画から取り込まれたキャラクターのグラフィックもさることながら、背景の美しさも絶品のデキ。色々な場所に行きたいね！



北上 緑
きたかみ みどり

PROFILE
●10月30日生まれ●17歳●A型
●身長162cm●B85・W56・H83
●CV：山崎和佳奈

思ったことをハッキリ言うタイプで、他人から誤解を受けやすい、クールな性格

飯山みらい
いいやま みらい

PROFILE
●9月18日生まれ●15歳●A型
●身長159cm●B84・W56・H82
●CV：中川亜紀子

みらいは人気者のアイドル今回は、1日車掌としてヴェガに搭乗する。

鹿島静花
かしま しずか

PROFILE
●7月20日生まれ●22歳●B型
●身長162cm●B88・W55・H80
●CV：伊藤美紀

プライドが高く、意地っ張り、おっちょこちょいなところもあるが、意外と涙もろい

エレナ・ユーリ・ノーディス
えれな・ゆーり・のーでぃす

PROFILE
●7月25日生まれ●18歳●AB型
●身長175cm●B91・W58・H86
●CV：笠原留美

陽気でイタズラ好きなエレナ。裏表のない性格で、誰とでも親しくなれるタイプ

アフレコ順調に進行中！

開発が順調に進む「お嬢様特急」。1月からはアフレコもスタート。実力派の声優が勢ぞろいし、声の面でも「お嬢」を盛り上げてくれたぞ。写真はさとみ役＆主題歌を歌う半場友恵さん。声も歌もイメージにピッタリで、ゲームに対する期待がグッと高まるよね。



電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

硬派な作品でお馴染みの元気(株)の新作情報を独占入手！　エフィカス学院のヒロイン3姉妹や魅力的な美少女たちと、どきどきモノの学園生活をエンジョイしよっ♥



エフィカス
この想いを君に…

春(予)	▶価格未定　▶元気株式会社
恋愛SLG	▶MC(ブロック数未定)

ちょっとドキドキ、かなりラブ²な恋愛SLG!!



▲３姉妹の末っ子・遥。近所に住んでいるだけあって、一緒に登校するチャンスにも恵まれている。朝っぱらから幸せな気分。

このゲームは、ある私立学校を舞台に繰り広げられる恋愛模様を描いたＳＬＧだ。主人公はエフィカス学院男子部にやって来た転校生で、たまたま学院で有名な美少女３姉妹の近所に住むことになる。この日からクリスマスまでの３カ月間、３姉妹をきっかけに多くの美少女との出会いが待っているぞ。お気に入りの女の子と一緒に登校したり、デートを繰り返したりして親密度をグッと高めて、特別なイブを過ごしちゃおう！



▲基本となるであろうＭＡＰ画面。具体的にどんなシステムになるのかは続報を待ってネ。

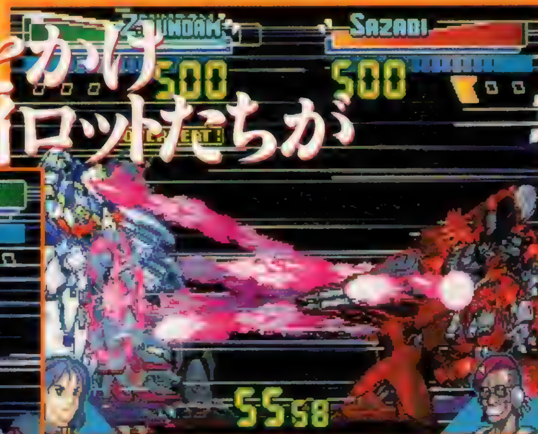
エフィカス学院の キュートな ヒロインたち

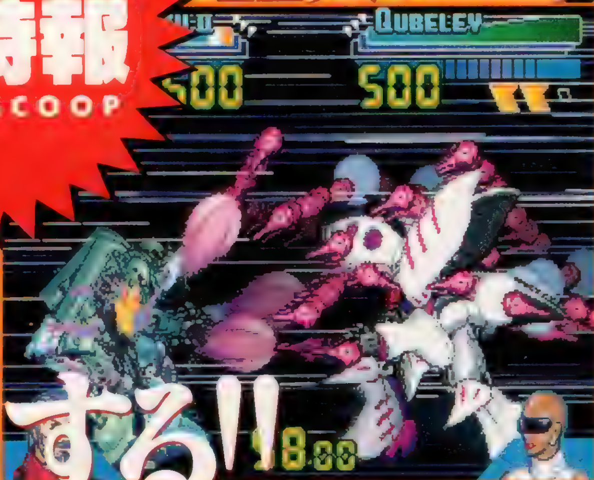
プレイヤーが知り合った３姉妹は、なんと大手企業・深見グループの社長令嬢！　彼女たちを中心に展開していくこのゲームには、ほかにも魅力的な女の子が何人も登場するぞ。今回は女の子たちの簡単なプロフィールを紹介しておこう。

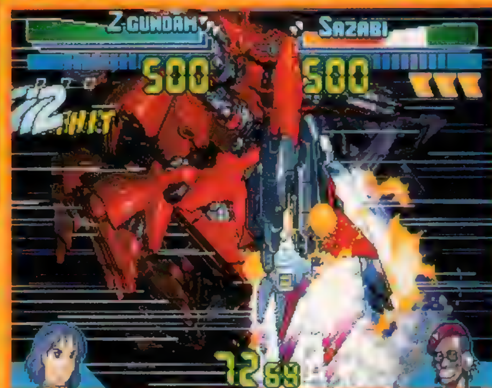


電撃特報
DENGEKI SCOOP 3

己のプライドをかけ12人のパイロットたちが今、激突する!!







ガンダム GUNDAM THE BATTLEMASTER 2 ザ バトルマスター2

前作を遥かに上回るボリュームでの登場となる「ガンダム ザ バトルマスター2」。今回は、「2」が持つ独特のシステムをおさらいしつつ、その魅力に迫っていこう。

ガンダム ザ バトルマスター2

3/12 対戦ACT ▶¥6,800(予) ▶バンダイ ▶MC(1ブロック)、AC(DUAL SHOCK) ▶2P対戦可

熱きコンボが決まる!

攻撃ボタンをタイミングよく押すことで連続攻撃、つまり"コンボ"を決められるようになった。さらに、そこから必殺技へとつなぐことも可能。

ここではMS(モビルスーツ)別に、強力なコンボを紹介していこう。

『2』では………

コンボの種類は実にさまざま。自分だけのコンボを発見することで、対戦がさらに熱くなるぞ!

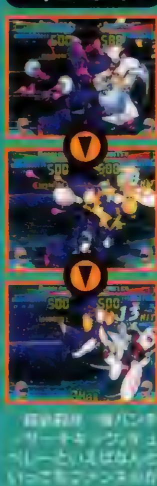


▲コンボが勝利のカギ!?

Zガンダム



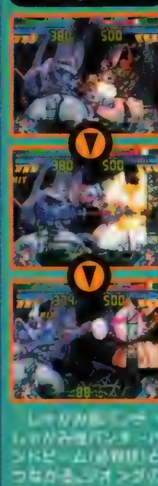
キュベレイ



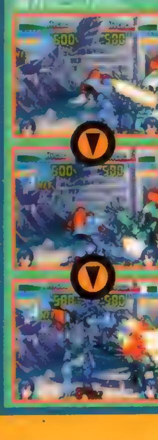
ササビー



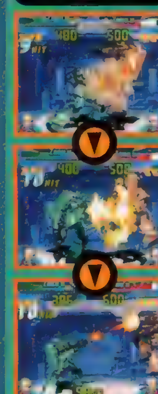
ジオング



ハイゴック

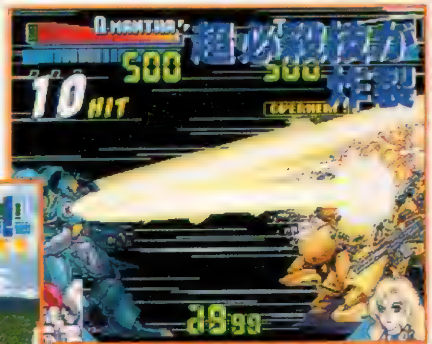


ザクII

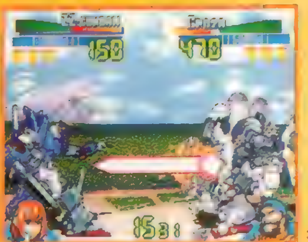


独特のバトルシステムを総チェック

ATTACK アタック



『2』では前作と違いパンチ、キックに強弱が設定されている。そのため、すべての必殺技はコマンドを入力して繰り出すようになり、非常に奥深いものとなっている。しかも、超必殺技が追加されたことで、これまでにない白熱したバトルを楽しむことができるのだ。



◀左の写真はＺＺガンダムの通常攻撃。ＭＳの中にはこんなに使える通常攻撃を持ったものもいるのだ。



▲それぞれのＭＳに用意された超必殺技は１ラウンドにつき３回まで使用可能。いつでも出せるので、相手のスキを狙い使っていこう。

◀それぞれのＭＳが独自の必殺技を繰り出し、激しい攻防を繰り広げていく！　果たして勝利の栄冠をつかむのはどっちのＭＳか!?

DEFENCE ディフェンス



▲スウェーを使用するとアーマーゲージを少しだけ消費してしまう。使いどころに注意しないと自らピンチに陥ることになるぞ。



▶バリアは、スウェー同様アーマーゲージを少し消費して、飛び道具を防げる。効果時間が長いものの、通常攻撃は防げないという欠点も……。

前作にもあった〝スウェー〟と〝バリア〟という２つの特殊防御はこの『2』でも健在。スウェーは、一瞬だけ画面の奥へとスライドすることで相手の攻撃を避ける。バリアは一定時間、透明な膜を機体の周りに張りめぐらせて、相手の飛び道具を完全に防ぐのだ。



◀ガードは激戦を勝ち抜くための重要なポイントといえる。しっかりガードして、戦いを有利に展開しよう。

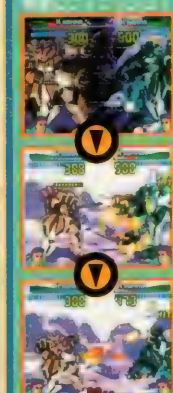
ZZガンダム



ジ・オ



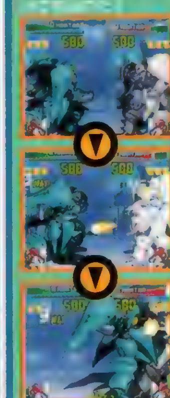
ハンマ・ハンマ



GP-02A



クイン・マンサ

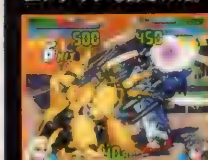


アッガイ

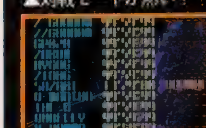


モードも充実…

ゲームモードは、フリー対戦モードやゲームオリジナルのストーリーが楽しめるストーリーモードなど。また、ストーリーモードでは、クリアするまでの時間を競うタイムアタックもあるのだ。



▲対戦モードが熱い！



▲タイムアタックもある。

●今回紹介した「ガンダム　ザ　バトルマスター2」の体験版ソフトを100名の読者にプレゼント！　欲しい人は官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、あなたの好きなMS（このゲームに登場しないものでも可）を１体書いて電撃PS編集部まで送ってください。　あて先……〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃PS編集部「次はGガン？」係。しめ切りは３月６日（当日消印有効）。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

料理人たちの熱きファイト！ PS初の料理ACT ここに見参!!



炎の料理人クッキングファイター好（ハオ）

5月(予) ACT	▶¥5,800(予) ▶日本一ソフトウェア ▶MC(ブロック数未定)

料理を題材にした一風変わったACT『炎の料理人クッキングファイター好』のとれたてピチピチの情報を大公開するぞ！　ちなみに、このゲームのメインテーマは「真面目にバカをやる」なのだッ!!



これがクッキングバトルなのだァァァ！

クッキングバトルとは、テーマとなる食材を決めて、それを使った料理対決をすることである。調理方法はテーマとなる食材（鶏や豚など）を包丁で攻撃、弱らせたところを必殺技で仕上げる。プレイヤーが対決に勝利すれば、お約束（？）の熱い熱い料理解説が始まるのだッ！





嵐を呼ぶ(？)炎の料理人たち

母の仇である味魔王を求めて、旅をする熱血料理人ハオ。その行方を知る唯一の鍵は、謎の病に冒された白い髪の女だけだった……。こんなシリアスな設定でありながら、笑いを散りばめたストーリーと、個性的なキャラクターたちがこのゲームの魅力1つなのだ。そこで今回は主人公のハオを始め、パートナーの少女クミンや最大最強の敵の味魔王など、ストーリーに関わってくる重要なキャラクターと、熱演している超豪華声優陣を紹介するぞ！

最大の敵
味魔王
CV：藤本譲

味魔王流100万人の弟子を持つ、料理を極めた男。その料理は死者すらも蘇らせるといわれている。

激辛料理の天才
アニス
CV：三石琴乃

料理の腕は天才的だが、口が悪くてプライドが高い。辛いので有名な、四川料理を得意とする美女料理人。

最強の味四天王
レイ
CV：鈴置洋孝

味魔王の実の息子にして腹心の部下。その料理の腕前は、味魔王に匹敵するとさえいわれている。

ハオのパートナー
クミン
CV：田村ゆかり

味魔王に母を殺された悲劇のヒロイン。しかし、そんなことを感じさせない明るさを持つ、元気な女の子。

炎の料理人
ハオ
CV：檜山修之

母の仇である味魔王を倒すため、旅を続ける熱血料理人。熱くなりやすく、情にもろいところがある。

そのほかのキャラのキャスティング

●「美しきバラ」
味四天王……フォウ
CV：滝本富士子
●「調理の魔術師」
味四天王……ウイキョウ
CV：二又一成
●「怪力無双」
味四天王……ハッカク
CV：長嶝高士
●謎の助っ人……蛛影
CV：???

今回は『BB2』に用意されているモードについて詳しく紹介していこう。特に「決戦の間」と「対抗の間」のシステムは要チェックなのだ！　また、後半では流派固有武器の構えも紹介しているぞ。

ブシドーブレード弐 BUSHIDO BLADE 2



ブシドーブレード弐

3/12(予) ACT	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)

前作からさらにボリュームアップしたモードに注目！

この「BB2」には、いくつもの新モードが用意されている。さっそくその内容を紹介していこう。

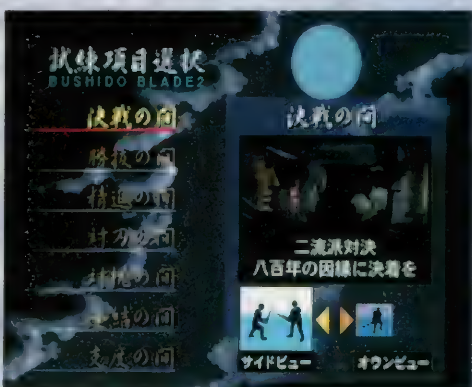
まずは流派対決をモチーフにした「決戦の間」から。これは前作の「ストーリーモード」に当たる、メインとなるモードだ。ただし、内容は前作とは比べ物にならないほどパワーアップしているぞ。メインキャラとサポートキャラを合わせ、全18人分のストーリーが用意されていることからもそれは理解してもらえるだろう。序盤の展開を右ページで具体的に紹介しているので参考にしてもらいたい。キーワードはズバリ、〝サポートキャラ〟と〝分岐〟だ！

前作の「対戦モード」に相当するのが「対刃の間」。流派を問わず、好きなキャラ同士で戦えるのが一番のポイント。戦場となるステージも自由に選択することができるのだ。

また、「対抗の間」という、まったく新しいモードも用意されている。〝スーパー剣道ゲーム〟の異名を持つこのモードは、やや説明が複雑になるので下にまとめてみたぞ。



◀「対刃の間」での戦い。ここでは思う存分、友だちとの対戦を楽しめる。一撃必殺という「BB」ならではのシステムを堪能しよう。

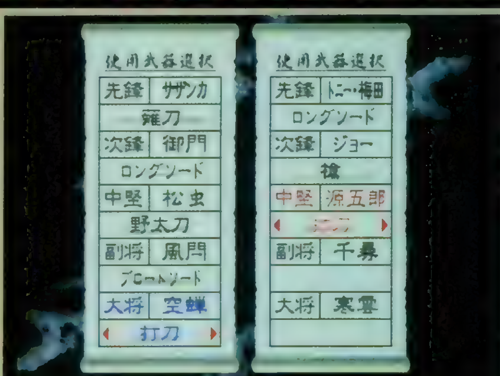


▶メニュー画面。いくつかのモードではオウンビュー視点で戦うこともできる(画面右下の設定)。



▶今回はオウンビューモードも標準搭載。手前に見えるワイヤーフレームと画面右上のミニキャラがマイキャラの状態を表している。

これが異色の新モード「対抗の間」なのだ！



▶順番と使用武器を決定しているところ。キャラはもちろん、武器もダブらせることはできない。

「BB2」には流派対決を団体戦形式で行なう２Ｐ対戦モードも用意されている。ただこちらは殺伐とした真剣勝負の場ではなく、日本古来の武道精神とスポーツマンシップにのっとり、礼儀正しく試合を行なうモードなのだ。

武器が竹刀で、一撃必殺に相当する攻撃が決まった場合は「一本」となるなど、基本ルールは剣道の試合に似ている。このモードでのみ、制限時間が設けられている点にも注目だ。



◀故意に場外に出ると「警告」。「警告」2回で相手に「一本」が与えられるのだ。



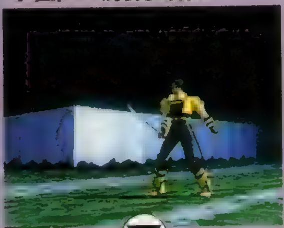
▶サブウェポンやからみ技は使えない。ただし二刀流、居合いの両構えは利用可能。

「決戦の間」を辰美でプレイしたときの流れ

メインモードである「決戦の間」にはある仕掛けが用意されている。なんと途中でマイキャラが変わってしまうのだ！　辰美を例に紹介していこう。

「決戦の間」スタート

1面：鳴鏡館前

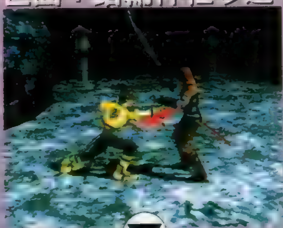


◀捨陰党の忍者が鳴鏡館の前まで攻めてきたことが判明。辰美は自ら戦場に向かった！



◀ザコ忍者との戦闘。ここで食い止めねば……。両者とも打刀を使用している点に注目。

2面：踏鞴神社参道



◀捨陰党本部に攻め込むことを決意した辰美。踏鞴神社参道でザコ忍者と遭遇する。



◀ザコ忍者を倒した彼の前に見覚えのある男が！「よお、辰美、今度は負けねえぜ」



◀そして槍を手にした本郷との戦いが始まった。さすがにザコ忍者と比べると強い！



◀本郷を倒した辰美。「手薄になったからといって、鳴鏡が弱くなったわけじゃないよ」

中間ステージ：明月庵竹林



◀先を急ぐ辰美の前に忍者が。蛍火の命を受けて助太刀にやって来たナイトストーカーだ。



◀助力を断る辰美に「お前を助ける、それが使命なんだ」と言い残し、走り去る。

3面：明月庵竹林



◀ここからはナイトストーカーを操作することになる。使用武器は辰美と同じ打刀だ。



◀ザコ忍者を倒したナイトストーカーの前に立ちはだかったのは嬢。勝負の行方は？

サポートキャラ（ナイトストーカー）の勝敗により分岐！

サポートキャラが勝った場合

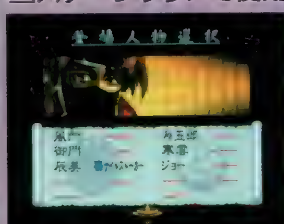


◀嬢との戦闘が始まる。もしここでナイトストーカー（サポートキャラ）が勝つと……。



◀ナイトストーカーのイベントで3面終了。4面からまた辰美で戦うことになる。

全ステージクリアで使用可能に！



◀そのままエンディングまでたどり着くと、次からキャラセレクト時に彼が表示される。

サポートキャラが負けた場合



◀もしナイトストーカー（サポートキャラ）が嬢（またはザコ忍者）に負けると……。



◀辰美が戻ってきてナイトストーカーの弔い合戦を始めることになる。「僕が相手だ！」



◀自分のために命を落としたナイトストーカーの弔いで、嬢を倒す辰美。

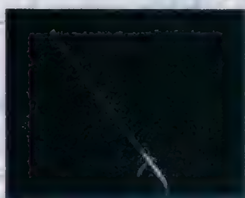
全ステージクリア！しかし…

辰美のエンディングまで到達しても、ナイトストーカーがキャラセレクトに登場することはない。

流派固有武器、薙刀(鳴鏡)と槍(捨陰)は、

鳴鏡館　薙刀(なぎなた)

前作にも登場していた、リーチを生かした遠い間合いからの攻撃が得意な武器。とはいえ、構えや出す技の種類によっては至近距離への攻撃も可能なため、相手に近づかれてしまったときにも十分対応できる。ただし、長い柄の先に短い刃先がついているだけの武器なので、相手に効果的なダメージを与えるのは意外と難しい。勝負をかける場合は、特に両者の間合いが重要になってくるだろう。



連続技

八相の構えから繰り出される連続技。胴払い後に柄で突きに行き、最後に再び胴払いを決める。2回目の胴払いが相手の陰(右)側を狙っている点に注目。技名は胴払い包み、コマンドは⊗◎⊗だ。



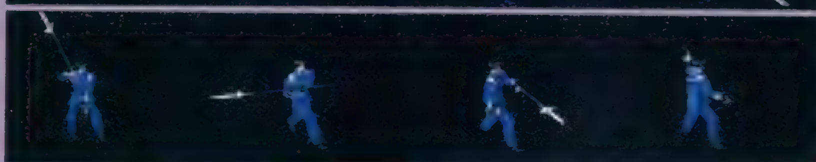
八　相

まるで釣り竿を操るかのごとく、薙刀を立てて構えるのが八相の特徴。刃先が高い位置にある関係で、そこから振り降ろすだけでも中間間合いにいる相手に大ダメージを与えることができるだろう。

表 この体勢から振り降ろして斬ったり、突いたりする。写真は面打ちという斬る技だ(コマンドは◎)。



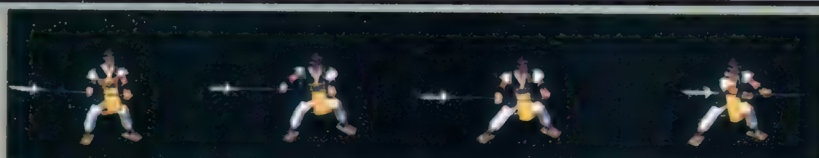
裏 多くの裏攻撃は相手の陽(左)側を攻撃する。写真はなぎ払うように決める胴払い(コマンドは⊗)。



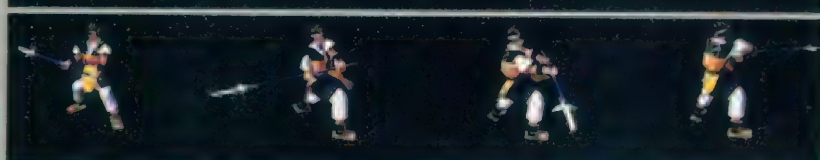
脇構え

刃先を自分の後方に残したまま、寝かせるように薙刀を持つ構え。おもに、刃先が大きな半円を描くように振り回すことになるが、柄の部分を相手に突いていく、ややトリッキーな攻撃も可能である。

表 写真は柄の部分を突き出して攻撃する柄合わせ。ただ、残念ながら一撃必殺は不可能(コマンドは◎)。



裏 薙刀を横方向に払って相手の陽(左)側への攻撃がメインとなる。写真は胴打ち(コマンドは⊗)。



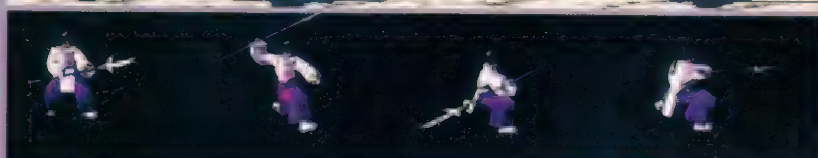
中　段

刃先を相手方向に向けている関係で、素早く攻撃することができる。薙刀に慣れないうちは、いつも中段に構えていてもいいだろう。柄の中央付近を持つこともあって、剣を扱うイメージに近いからだ。

表 主に突き系の技が出る。素早く攻撃できるのが特徴だ。写真は基本中の基本、突きだ(コマンドは◎)。



裏 相手の陽(左)側を払うように攻める。写真の裾払いを始め、足元を狙う攻撃が多い(コマンドは⊗)。



それぞれ3種類の構えをとることができる

捨陰党

槍（やり）

遠い間合いからの突き攻撃や突進系の攻撃を豊富に持っている。威力も申し分ないので、遠い間合いをキープすることができれば有利に戦えるだろう。その反面、接近戦は苦手としている。すべての構えが自分の陽側（左側）に対して背を見せている点にも注目。これは〝自らの陰（右側）を捨てても陽を守る〟という捨陰党の基本概念から外れている。捨陰流剣術にとって例外的な武器なのだ。



連続技

下段の構えからの連続技。小爪回しを連続して繰り出した後、大きく間合いを詰めながら自ら回転して槍を振るっている。最終的にかなり踏み込む形となる。技名は下段裏拍子、コマンドは⊗⊗➡⊗。





清眼

腰の高さで槍を水平に持つという、もっともオーソドックスな構え。鳴鏡でいう中段（薙刀）に対応する構えと言っていいだろう。ここからの突き攻撃はモーションが小さくてすむため、実用性が高い。

表 構えからも想像できるように、突き攻撃がメインとなる。写真の突手がその代表例（コマンドは◎）。



裏 裏攻撃は自分の陽（左）側からなぎ払うように攻撃する形となる。写真は小爪だ（コマンドは⊗）。



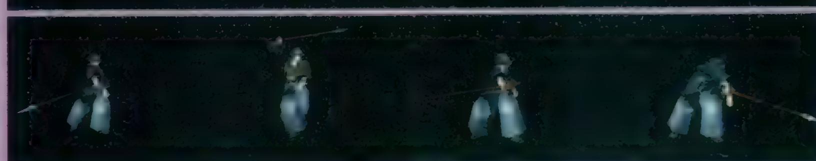
上段

両手を上げ、常に槍を頭上に掲げておくという個性的な構え。どうしても直線的に突き降ろす（振り降ろす）攻撃が多くなるが、なぎ払ったり、頭上で槍を振り回したりすることももちろんできる。

表 突き攻撃が主体。写真は清眼と同じ突手という名の技だが、突く角度は微妙に異なる（コマンドは◎）。



裏 払い攻撃が主体。ほかの構えと違い、陰陽両側からの攻撃が可能だ。写真は廻し二段（コマンドは➡⊗）。



下段

清眼の構えから刃先を地面スレスレにまで下げるとこの構えになる。相手の足元を狙う攻撃が得意なのだが、それはアイスホッケー（スティックの持ち方が似ている）を想像すれば理解しやすいだろう。

表 相手の足元を突く攻撃が多い。写真は下段突手。当たれば転倒させることができる（コマンドは◎）。



裏 主に、相手の陰（右）側を払うように攻撃する。写真は踏み込みつつ攻撃する小爪回し（コマンドは⊗）。



天誅

Tenchu

新情報満載！発売直前の忍者ACTを斬る!!

まもなくお目見えとなる、期待の忍者活劇。派手な技から、渋いアクションまで、さまざまな忍術を駆使して任務を果たせ!!

—立体忍者活劇—

"特殊忍具"使用の 忍法火炎撃

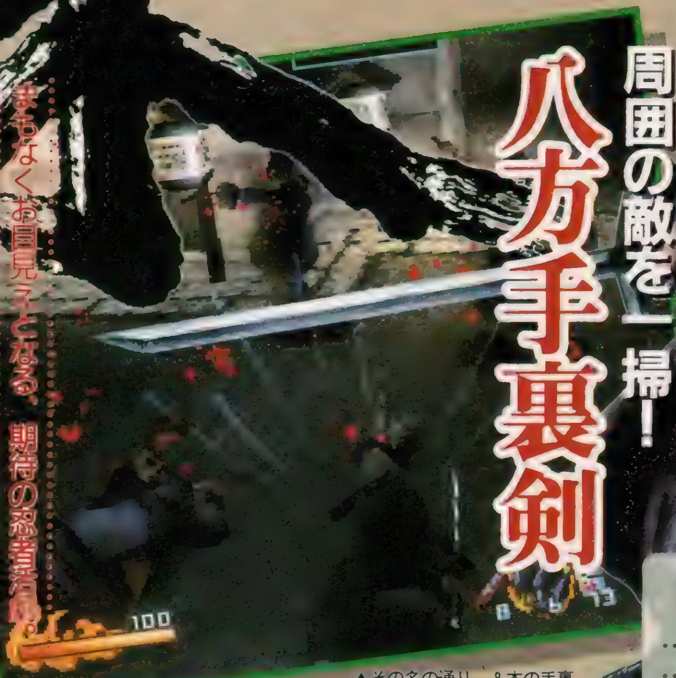
灼熱の炎が敵を焼く！



▲なんと、口から炎を吐いて攻撃するという、人間ばなれした技。もちろん、防御は不可能。敵はなすすべもなく、大ダメージを受けることになるだろう。

八方手裏剣

周囲の敵を一掃！



▲その名の通り、8本の手裏剣を同時に投げる技。放たれた手裏剣は、敵を追ってある程度ホーミングするので狙いを定める必要がない。とっさに使用できるのが魅力だ。



「影としての使命を果たすのみ…」

銘刀"十六夜"を携える東忍流の頭目

力丸(りきまる)

郷田家に代々仕える忍者・東忍流の頭目。仲間の死を見過ごすことのできない熱血漢な部分もあるが、忍びとしての使命感から、その感情を表に出すことはまずない。

—立体忍者活劇—天誅

2.26 ACT	▶¥5,800 ▶SME
	▶MC(1ブロック)

瞬間を大公開!!

「天誅」の主人公、力丸（忍者）と彩女（くノ一）が、さまざまな忍具を使うことができるということは、これまでに紹介してきたとおり。そして今回、忍術をきわめた者だけが使うことを許されるという、さらに強力な特殊忍具の存在が明らかになったのだ！ この特殊忍具を使いこなせば、さらに高度な任務達成も可能となる。まずはその劇的な効果をお目にかけよう!!

神足の術
神技的な瞬時の移動！



◀▼鍛え上げた脚力、まさに"神足"で、一定距離を一瞬で移動する。目にも止まらぬ速さなため、敵に見つからずに目の前を通り過ぎることもできるぞ

忍犬
鋭い牙が敵を襲う!!



△訓練された忍犬を呼び出す。忍犬はしばらくの間は自分に従って行動し、敵が近くにいれば勇猛果敢に立ち向かってくれる。なかなか頼もしい奴だ。



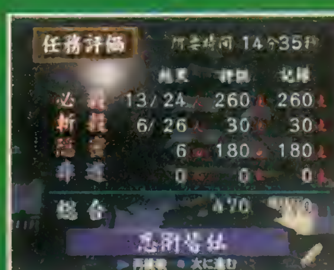
「あたいの技で地獄に送ってやるよ」

冷酷に両刀を振るう天才くノ一
彩女（あやめ）

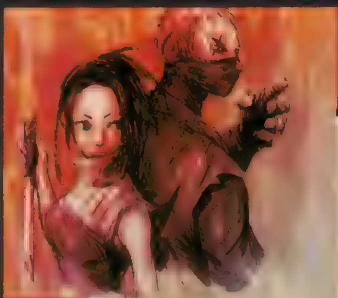
見た目は年頃の町娘のようだが、任務に向かう際の冷徹さは力丸以上。君主である郷田の一人娘・菊姫を妹のようにかわいがるといった一面も持っている。

特殊忍具を手に入れるには…?

任務の中で使う忍具は、任務におもむく際に、決められた数だけ選択して持っていくことができる。ただし、今回紹介している特殊忍具は、最初から使うことはできない。それぞれの任務終了時に、最高位である「忍術皆伝」の評価でクリアすることによって初めて、その任務ごとに決められた特殊忍具が棚に追加されるのだ。



◀忍具は任務をクリアすることで補充される。



ますます困難になる中盤の任務…ステージ5と6を紹介!!



伍ノ巻 ステージ5
「南蛮海賊の来襲」

港町を闊歩する海賊たち

海外との交易が始まり、多くの外国人が訪れるうちに、日本もいつしか〝黄金の国〟として異国に紹介されるようになっていた。その噂を聞きつけ、荒くれ者ぞろいの海賊船を率いるキャプテン・バルマーが、この黄金の国の財宝を武力で手に入れようとやって来た。彼は、港に船を停泊させると、備え付けられた大砲で城下の町を脅かし始めたのだ！ 彼らに占領されてしまった城下に、平穏を取り戻すのが今回の使命となる。町中を我がもの顔でうろつく海賊たちを片づけながら、キャプテン・バルマーの待ち受ける海賊船を目指すのだ！ 海賊たちのなかには、南蛮渡来の強力な武器、鉄砲を持っている者もいる。発見されれば、はるか遠くからでも正確な照準で攻撃してくるぞ！



▲港の近くでは、レンガ造りの建物や街灯の立ち並ぶ、西洋風のたたずまいも見られる。

▼城下には、海賊におびえる町人たちの姿もある。誤って彼らに危害を加えてはならないぞ。



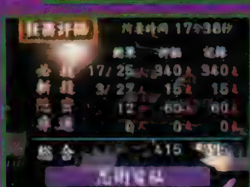


▲残忍さで名高いキャプテン・バルマーは、大きな剣を振り回して迫ってくる。狭い甲板上での戦いとなるため、逃げ場がないぞ！

忍者の中の忍者 忍術皆伝をめざせ!

ステージクリア時に評価されるランクは、「門前払い」から「下忍」「中忍」「上忍」さらに「忍術皆伝」までの5段階。やるからには、やはり忍術皆伝を目指したいもの。右の2つの基本を読んで今から忍びとしての覚悟を決めておこう





▲[illegible]

忍術皆伝への道 その一
まずは"忍術指南"で技を磨け!

〝忍術指南〟モードでは、城の中に設けられた特別コースで、基本的な忍びの技術を練習することができる。このコースには、見張りの武士も配置されており、緊迫感は実戦と変わらないぞ。もちろん、このコースでもクリア時の評価はしっかりつけられる。コースの最後には郷田の殿や、菊姫が待っており、評価に応じてお声をかけてくださるのだ。



▲高所の足場は、ジャンプの感覚をつかむのに使える。



▶高い壁では、鈎縄の使い方を練習しよう。



◀一撃必殺の回数など、さまざまな忍術の結果から評価される

六ノ巻
ステージ6

「姫の大病」

気命草の花を探し出し姫の目に失われた光をとりもどせ!

領主、郷田松之信の一人娘、菊姫の目が、突然の病によって光を失った。いかなる名医に診せても、治療法はわからない。残る希望は、万病を癒すと伝えられる忍者の秘薬、支婆山の頂に咲く気命草(きみょうそう)だけだ。行く手を阻むのは、険しい山の断崖と、守り神の天狗たち。このステージでは、崖から落ちてしまうと即死になってしまうので行動には十分注意が必要だ。狭い山道も多く、随所で身のすくむ感覚を味わうことになるぞ。



狼の鋭い牙に注意せよ!!

▲天狗だけではなく、餓えた狼もステージのあちこちで目を光らせている。素早い動きで襲いかかってくるぞ。



▶年に一度だけ咲くという、気命草の花はどこに!?



◀ふだんは獣も通わぬ、険しい山奥。美しい紅葉に、流れ落ちる滝なども見られるが、のんびりと風景を楽しんでいる余裕はなさそうだ。

落下すれば死あるのみ!



▶崖に沿った山道は、やっとひとり分の道幅しかないのに、しっかり敵が待ち構えている。うまくスキをつくことができればいいのだが……。



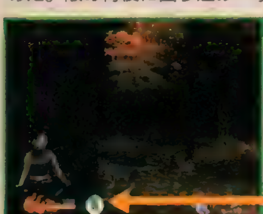
天狗が守る霊山の頂へ…

▲山頂へのルートは、崖から崖への、道とも呼べぬ場所を通らねばならない。細心の注意を払って飛び移れ!

忍術皆伝への道 その二

敵の“気配”を察知せよ!

高い評価を得るために最も重要なのは、発見されずに敵を倒すこと。そのために役立つのが、周囲の敵の状態を知らせてくれる“気配”表示だ。敵との距離が近づくと反応してプレイヤーに警告してくれるので、敵に発見される前にその動きを察知できるのだ。敵の背後に回り込み一撃必殺を狙え!!

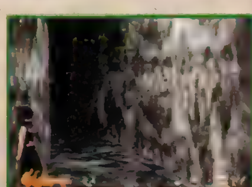


これが重要!

敵の状態を、右のような3つの段階で示してくれるほか、その表示の大きさで敵との距離が表されている。

気 警戒を怠るな

緑の表示は、敵が近くにいるが、こちらにはまったく気づいていない状態。この状態のうちに、敵の動きを確認し、背後をとって片づけるのが理想的だ。



▲姿は見えなくとも、この表示が大きくなってきたら注意が必要。角の向こうにいるのかも?!

視 身を隠せ!

敵の視界に一瞬入ってしまい、こちらを怪しまれている状態になると、表示が黄色になる。完全に発見されたわけではないので、すぐに物陰に隠れるか距離をとればセーフ。



▲この状態のままでは、やがて発見されてしまう。迅速な行動が必要だ。

殺 発見された!

敵がこちらを発見し、戦闘態勢に入ってしまったのが、赤い“殺”の表示。こうなったらあきらめて戦うか、いったん遠くへ逃げて、仕切り直すことになる。

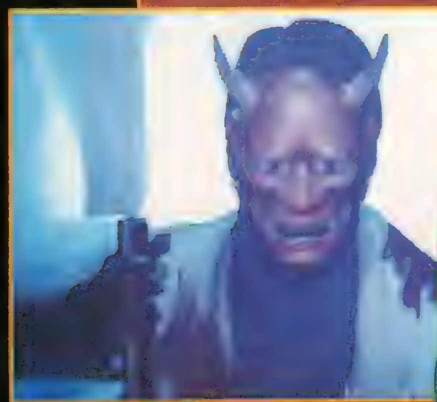


▲どちらにしろ、この表示が出た時点で、評価の「隠密」の項目は減点されてしまうぞ。

惨劇は終わらない！　3度目の恐怖がキミを襲う！



人気ホラーAVGの最新作が登場!!
今回は序盤のストーリーを紹介だ





主人公
御堂島　優

自分の中に、もう1つの人格"翔"を持つ17歳の少女。東京の高校に通っていたが、"翔"が起こしてしまった事件により、人目を避けるように転校。鷹野家に預けられることになる。口数の少ない、内向的な性格。

今度の「クロックタワー」の舞台は日本。前作までの謎の殺人鬼"シザーマン"に代わり、新たな敵（それも複数！）がヒロイン・優の行く手を阻む。また、ユーザーを「恐がらせる」シカケも一段とパワーアップして、背筋が凍りつくこと間違いなしだぞ。

『クロックタワー』とは？

カーソルを移動先や調べる対象に合わせ、クリックしながらゲームを進めていくホラーＡＶＧ「クロックタワー」シリーズ。最新作「ゴーストヘッド」も、この基本的なシステムはそのまま踏襲しつつ、話題の新コントローラ「デュアルショック」に対応することで、恐怖を直に「体感」することができるのだ。



◀前作の続きではなく、外伝的なストーリーになっている。



▶怪しい所を調べて、手がかりの断片を集めよう。

CLOCK TOWER GHOST HEAD
クロックタワー ゴーストヘッド

CLOCK TOWER
GHOST HEAD

3/12 3D・AVG	▶¥5,800　▶ヒューマン ▶MC(ブロック数未定)／AC(DUAL SHOCK対応)

シナリオ1「呪われた家」~Yellow Cursed Doll~

二面性を持つ少女・優の来訪がすべての歯車を狂わせる…

親戚の鷹野家を訪れた優。だが、屋敷の中には人の気配がなく、不気味な静けさが支配していた。不審に思った優は、鷹野家の人々の姿を求めて、屋敷内を探索する。そこで優が発見したのは、黄色の血を流すバラバラ死体！　しかも、その被害者は鷹野家の長女・秋代だった。己の目を疑う優。だが、この屋敷で起こっている惨状が事実であることを証明するかのように、殺人鬼と化した鷹野家の末娘・千夏が優の前に現れる！　優はこの呪われた屋敷から、生還できるのか。



▲突然、動き出したテーブルの上の物体。これは…腕!?　この屋敷で、一体何が？



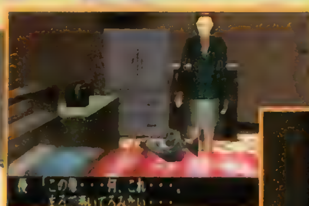
▶殺人鬼と化した千夏が登場！　彼女がすべての元凶なのか？



◀間一髪で攻撃をかわす優。だが、これだけでは、千夏の凶行は止められない。

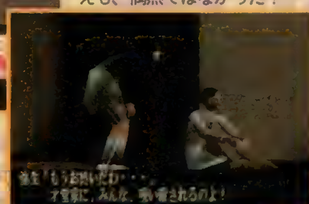


▶そして、ついに次の犠牲者が！　からかうような千夏の行動に、優のもう一つの人格・翔は怒りに燃える。



▲異様な気を放つ彫像を発見。前作にも登場した「あの像」なのか!?

▼千夏の母・弥生は、すべては"呪い"のせいだと語る。優がこの屋敷を訪れたことさえも、偶然ではなかった！



優の持つ2つの人格を使い分けろ！

優（ゆう）

表の人格。臆病なわりには冷静で、細かいことにまで気がつく。戦闘には向かず、よけたり、隠れたりするのが基本となる。



翔（しょう）

裏の人格。優が、ミコシサマと呼ばれるお守りを手放したときに表に出る。冷酷で乱暴だが、拳銃などを扱うことができる。



◀探索をするなら、優が適任だ。

▶戦闘では、非常に心強い。





鷹野　千夏

鷹野家の末っ子、7歳。経緯は不明だが、現在は無差別に人を襲う、殺人鬼となってしまっている。

NEXT STAGE

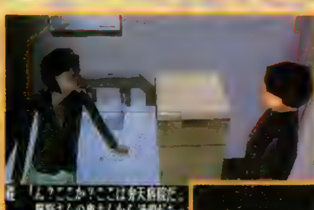
2nd Stage

鷹野家の事件は単なる序章。恐怖のシナリオはまだまだ続く…。

シナリオ2「白い檻」~Noisy Monster Cage~

閉鎖された空間は絶好の"狩場"となる

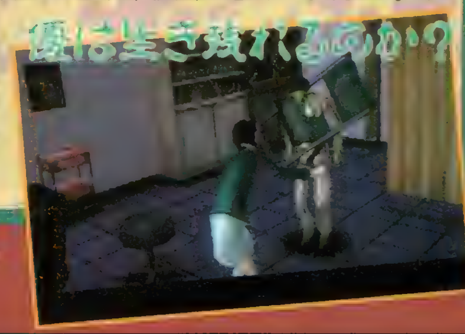
先の千夏の事件のあと、気がつくと優は病院のベッドの上にいた。鷹野家の屋敷で倒れている所を、救急車で運ばれてきたらしい。だが、ホッとするのも束の間、深夜の病院に、男性の断末魔の声が響く…。悪夢はまだ終わってはいなかった！



▼病室を一歩出ると、千夏のように凶暴化した人間であふれかえっていた。

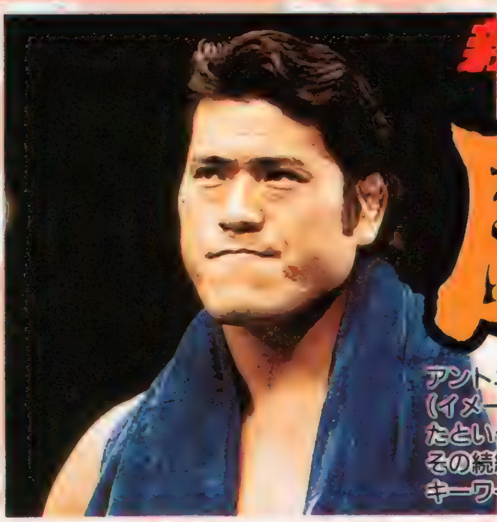
▲優を事情聴取に来た刑事・礎（いしずえ）。彼もまた事件に巻き込まれていく。





新日本プロレスリング

闘魂烈伝3

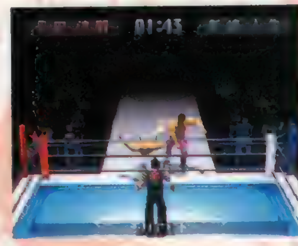


アントニオ猪木や佐々木健介らも趣味と実益(イメージトレーニング)を兼ねて(!?)ハマったという3Dプロレスゲーム『闘魂烈伝2』。その続編の内容がついに判明したぞ。『3』のキーワードは"エディット"と"他団体"だ!!

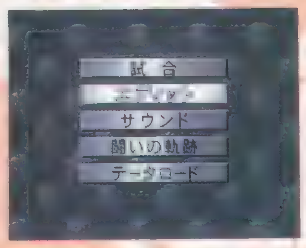
新日本プロレスリング 闘魂烈伝3		
3/19(予)	▶¥6,800	▶トミー
SPG	▶MC(3ブロック)	▶MT

あの『闘魂烈伝』がさらにパワーアップして帰ってきた!

ロープ越しの場外ブレンバスターができたり、花道での攻防が可能になったりするなど、いくつもの新要素が盛り込まれている『闘魂烈伝3』。試合形式にもトライアングルマッチ(三つ巴戦)やイリミネーションマッチ(5対5のチーム戦)が用意されるなど、ファンの期待を裏切らない作りとなっているぞ。ほかにも再生モード設定(動きが細かくなる1/60モードをシングルマッチ時のみ選択可能)や3段階のゲームスピード調節も可能になっているのだ!



◀リングへと続く花道も再現。平田のラリアットが決まった。



◀モード選択画面。新たなモードに注目!

これがレスラーエディットの手順だ!!

『闘魂烈伝』シリーズ初となるレスラーエディット。その具体的な作業内容をくわしく紹介していこう。

①名前入力

エディットレスラーの名前(リングネーム)を設定する。ひらがな、カタカナ、漢字、英数字が使えるので、どんな名前でもつけられるだろう。ただし、最大で10文字という制限があるので注意すること。この名前はゲーム中にも表示されるのだ。



②BODY

ここでレスラーの体型を設定する。設定方法は大きく分けて2種類ある。ひとつは「用意されている頭部、胴体、下半身の各パーツを、好きなように組み合わせる」という方法。そしてもうひとつは「既存レスラーの体をそのまま利用する」という方法だ。どちらの場合もコスチュームの色をパーツごとに設定することができるので、気に入った姿になるまでじっくりと選ぶようにしよう。なお、階級設定もここで行なうことになる。



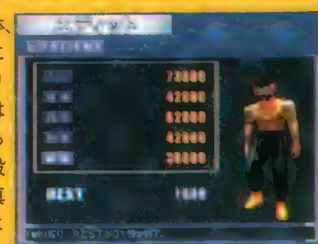
◀パーツを組み合わせているところ。ペイントレスラーも作成可能。



◀既存レスラーの体型を利用した一例。元となったのはライガーだ。

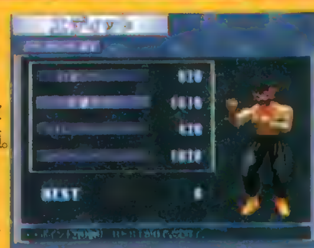
③ヒットポイント設定

メイン、頭部、胴体、腕部、脚部の5カ所にヒットポイントを振り分けていく。合計値は256000と決まっているので、バランスよく設定していくこと。写真の場合、脚部が他所よりも弱くなっている。



④ダウンカウンター設定

相手の攻撃に対する耐久力(どれだけダウンやグロッキー状態にならずにすむか)を設定する。項目は4種類。ヒットポイントと同じように合計値が決まっているので、バランスよく振り分けよう。



▲作成したいタイプに合わせよう。

『3』では他団体のレスラーも参戦！　なんと40名近いレスラーが実名で登場するのだ！

現在明らかにされている登場レスラーは右のとおり。まず目につくのが藤原組、みちのくプロレスという他団体のレスラーだろう。そう、ついに彼らが団体のワクを越えて参戦してきたのだ！　すでに引退してしまった坂口、長州や若き日の猪木（ストロング）と彼らを戦わせたり、タッグを組ませたりするだけで"夢の対戦"が実現できちゃうぞ。一方、新日内にも初登場レスラーはたくさんいる。大谷、高岩、カ・シンらの参戦でジュニア戦線は充実したし、木戸や平田といった渋めのレスラーも存在感をアピールしている。この人選、実に絶妙だよね！



▲実際の新日マットではまず見ることができないバトルロイヤル。中央で山崎にバックドロップを決めているのはタイツ姿の小川だ。

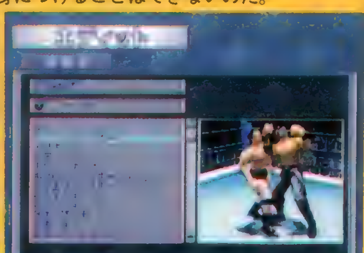


▶こちらも夢のタッグマッチ。ＴＶ放映そっくりの演出にも注目。

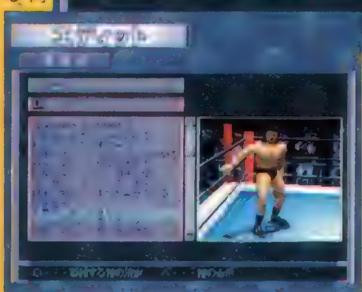
新日本プロレス	**アントニオ猪木(ストロング)**
アントニオ猪木	坂口征二
藤波辰爾	バトル・ライガー
長州力	**nWo**
橋本真也	蝶野正洋
佐々木健介	武藤敬司
木戸修	グレート・ムタ
平田淳嗣	スコット・ノートン
西村修	天山広吉
小島聡	**平成維震軍**
中西学	越中詩郎
安田忠夫	木村健悟
獣神サンダー・ライガー	**藤原組**
エル・サムライ	藤原喜明
ワイルド・ペガサス	**みちのくプロレス**
ブラック・タイガー	ザ・グレート・サスケ
ケンドー・カ・シン	スペル・デルフィン
金本浩二	新崎人生
大谷晋二郎	**フリー**
高岩竜一	小川直也
パワー・ウォリアー	山崎一夫
リック・スタイナー	タイガー・キング
スコット・スタイナー	

⑤技設定

近距離攻撃からアピールまでのありとあらゆる技をコマンドと共に設定する。ゲームに登場する数多くの技がすべて利用可能なため、どれを使っていいのか悩んでしまうかもしれない。なお、各技にはポイントが設定されており、その合計値には上限も設けられている。つまり、強力な技ばかりを身につけることはできないのだ。



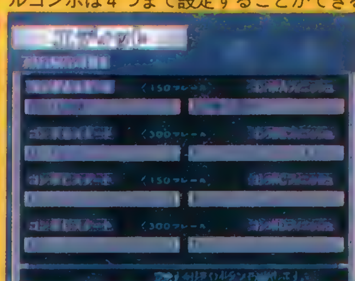
▶カ・シン式エルボー。技の内容はグラフィックで確認できる。



◀実在のアピールは全部入っている。どれにするか迷うほどだ。

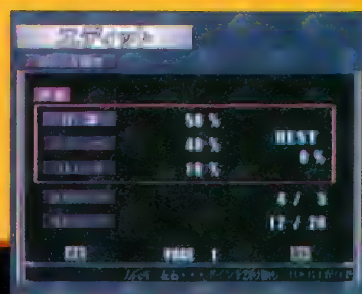
⑥クリティカルコンボ設定

特定の技を続けて出すことで、通常時よりも威力をアップさせられるクリティカルコンボ。これも自由に設定することができる。自分の持ち技の中からスタート技、フィニッシュ技を選んでいこう。クリティカルコンボは４つまで設定することができる。



⑦ロジック設定

エディットレスラーをＣＯＭに操作させる時の行動ロジックを設定する。打撃、スープレックス、ストレッチの各技を出す比率を、序盤、中盤、終盤に分けて入力していこう。そのほかに、場外カウント（場外からリングに戻るタイミング）等もここで設定できる。



オリジナルレスラーが完成!!




色恋沙汰は、もうええわあ。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

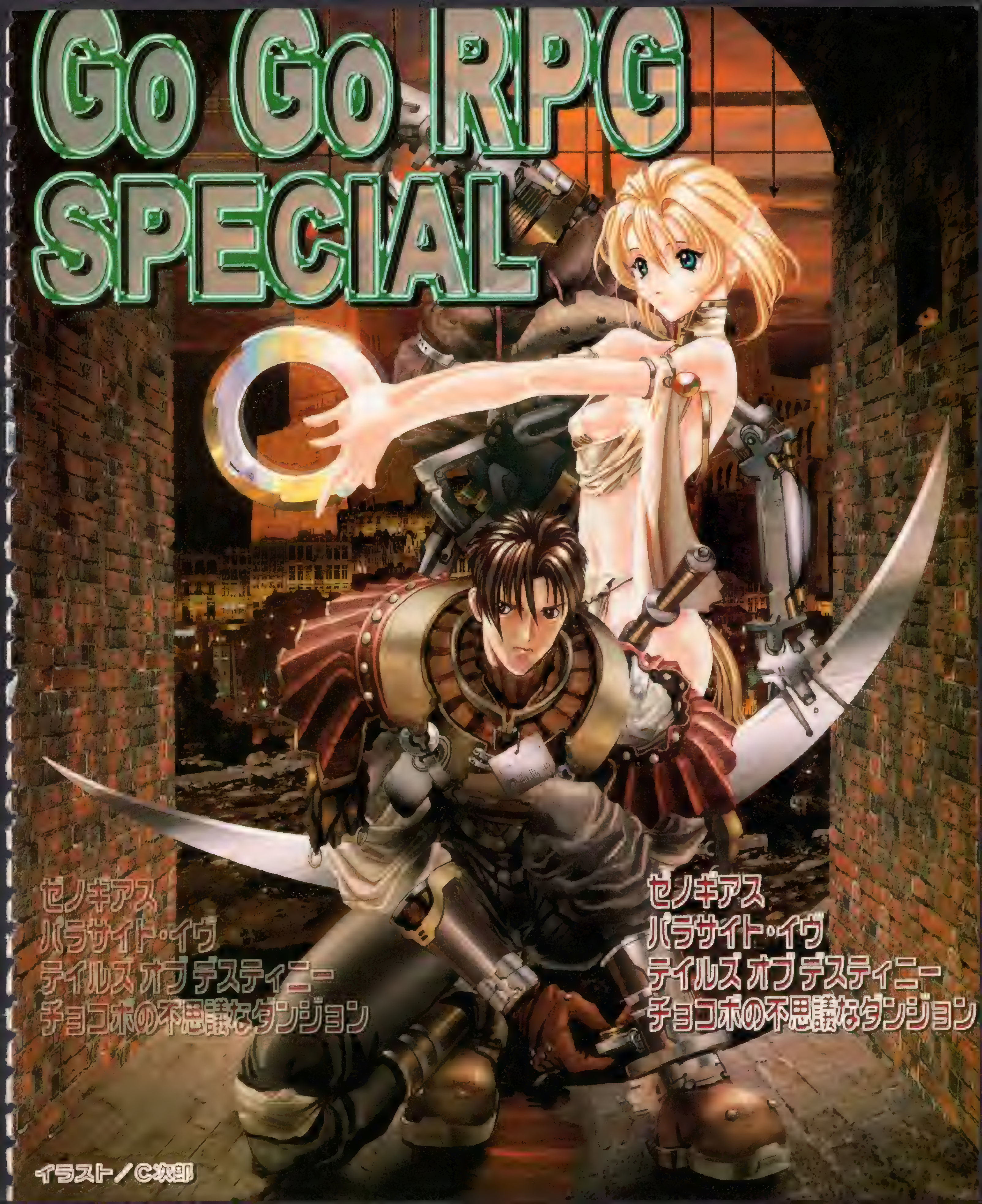

この世の裏に、常世（とこよ）あり。
ソウカイギ
双界儀
このネックレス、どうや？ きれいやろ？ 石はええわあ。ずっと変わらへんから、
うちのこと裏切ったりせえへんもん。人の心は変わるから。
八洲さんの気持ちも分からいでもないけど、長いこと生きてると、うちもいろいろあったからなあ。
もう、あない思いするのはこりごりや。八洲さん…ちいとガサツやけど、
男の人はそれぐらいがよろしいわ。…あかん、あかん、うちのこういう気持ちがあかんのや！
またお互い不幸せになるて分かってるのに。こんなん何年ぶりやろ。
気をつけんと、マジヤバや。（うわあ恥かし。若い人の言葉つこうてしもうた！）
爽快な操作感覚。プレイステーションのアクションゲームで高いノウハウを持つ
「株式会社ユークス」が、実力を存分に発揮する。
4つの基本アクション（通常攻撃／咒方術／ジャンプ／高速移動）がそれぞれ4つのボタンに対応。
シンプルな操作で多彩な技を繰り出せる。
舞台は「ガランの日」によって崩壊した日本の原風景。360度自由に移動可能なフィールドで、
3Dフルポリゴンのキャラによる迫真のバトルが展開。
イベントシーン・バトルシーンをフルボイス化。ヒロイン御巫みづほには、京野ことみが声優初挑戦。
重厚なドラマを、映像と声が豪華に演出する。
4月発売予定
アクション・アドベンチャー／メーカー希望小売価格：6,800円（税別）／CD-ROM三枚組
このソフトは右記コンビニエンスストアでも販売いたします。
©SQUARE / YUKE'S　キャラクターイラストレーション：皇 名月


ファイナルファンタジーV
プレイステーション完全移植版
3月19日(木)発売決定。
「夜明け・・・朝焼けの中に飛竜の塔の影が浮び上がる。立ちこめる霧が消えていき、
空が青みを帯びてくる。タイクーン城、飛竜の塔が姿を現わす・・・・」
(ファイナルファンタジーVシナリオ冒頭部分より)
FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV
TM
メーカー希望小売価格:¥4,800(税抜)
■FFVとは…92年12月発売。裏の成長システムともいえる「アビリティ」の考え方を導入。パーティ人数分のジョブと、アビリティの組み合わせにハマリ込む「はりつけマニア」を全国につくりだした。そのエッセンスは今も、ファイナルファンタジーVIIやファイナルファンタジータクティクスに受け継がれている。
SQUARESOFT

PlayStation




"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
アナログコントローラ（SCPH1200）
DUAL SHOCK™ 対応
あっ「R」だ。
僕らは「R」を忘れない。
CONTENTS
◆ R・TYPE / R・TYPE Ⅱ
◆ デジタル設定資料集「R'S LIBRARY」
◆ 最新作「R・TYPE⊿」ムービー
R・TYPES
僕らの「R」キャンペーン 実施中!!
商品の解説書にあるクイズの答えを書いて送ろう！
抽選で特製オリジナルグッズをプレゼント！
NOW ON SALE!
好評発売中
5,800Yen（税別）
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地
ユーザーサポート・TEL:076-277-3803
スタッフ募集中
①CG・グラフィックデザイナー ②プログラマー
076-277-3800
ホームページアドレス・http://www.irem.co.jp/


GO GO RPG
SPECIAL
セノギアス
パラサイト・イヴ
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
セノギアス
パラサイト・イヴ
テイルズ オブ デスティニー
チョコボの不思議なダンジョン
イラスト／C次郎



発売記念!ストーリー終盤までの流れを一気に攻略!!

Xenogears [ゼノギアス]

魅力あふれる登場人物たちが織りなすドラマティックなストーリーをはじめ、見どころが盛りだくさんの期待作『ゼノギアス』。発売直後の今号では、ストーリー後半までを一気に攻略! システム面でのポイントもフォローするぞ。

Xenogears
ゼノギアス

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組)	▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)	

ストーリー攻略編

ゲームの進め方を押さえたチャートと懇切丁寧なポイント攻略で、プレイヤーの旅をばっちりサポートするストーリー攻略編。まずは前号の記事で攻略した、ラハン村崩壊から国境での艦隊戦までの流れをおさらいしよう。これさえ読めば序盤はバッチリ!

ストーリー前半の進行チャート



ラハン村~シタン家

アルルの家でお使いを頼まれ、山道を登ってシタン家へ向かう。家の中のユイと話し、裏の物置でシタンと対面。

シタン家~ラハン村

シタン家でのイベント後、帰りの山道で村が襲われているのを目撃。追ってきたシタンとともに村へもどり戦闘に。

黒月の森

黒月の森で、謎の少女エリィと出会い仲間に。巨竜ランカーに襲われた彼女を救うため、戦闘に突入。ギアで倒す。

ダジル

教会の工房ではヴェルトールに適合するパーツが得られず、シタンはサンドバギーを借りて砂漠へ。フェイも後を追う。

アヴェ軍輸送船

砂漠での戦闘後、シタンとフェイはアヴェ軍に捕まり、輸送船に。突然のユグドラシルの襲撃に乗じて2人は脱出するが、バルトのギアが出現し、戦闘に突入。

大鍾乳洞

戦闘中、ヴェルトールとブリガンディアは砂漠の下に広がる大鍾乳洞に転落。フェイとバルトは地上に戻るため、一時的に協力する。バル爺に会い防砂壁を開き、カラミティを倒して大鍾乳洞を脱出。

ユグドラシル

大鍾乳洞を脱出後、ユグドラシルに乗る。ギア格納庫からブリッジへ移動し、シグルドと話すとバルトのアジトへ。

バルトのアジト

食堂でメイソンと話してから、作戦室にいるバルトと会話。そのあとドックで再びバルトと話し、ギアハンガーにいるメカニックと会話する。その後居住区で眠ると、アジトが襲撃され戦闘に。

ブレイダブリク

宿屋のシスターと話し、井戸の横の老人と会話。次にかくれんぼしている子どもを見つけ、再び老人と話し「井戸の鍵」を入手。大武会にエントリーしてシスターと会話。翌日、選手控え室でダンと話し闘技場に。試合をなるべく引きのばす。

地下水路

「井戸の鍵」を使い、井戸から地下水路に潜入。水門を開けてファティマ城へ。

ファティマ城

城の東の塔でマルーを救出。そこにラムサスとミァンが現れ戦闘に。勝利後、フェイも加わり再び戦闘。勝って城から脱出し、ゲブラー基地方面に逃げる。その後ギアハンガーから外へ脱出。

ユグドラシル

ブリッジの扉の前のヌイグルミを調べ、マルーの部屋へ。マルーとの会話後、ブリッジへ戻り、シグルドと会話。ニサンへ。

ニサン法皇府

マルーを連れて大聖堂へ行き、壁画を見る。次にニサン法皇府のフェイたちのアジトでシグルドと話し、さらに橋の上にいるバルトと会話して西の議事堂へ。そこで作戦会議を開始する。

ユグドラシル

ドックへ行き、バルトとシグルドの会話を聞く。そのあとアヴェ奪還作戦開始。

岩山

ミロク部隊のあとを追って岩山を登ると、ゲブラー特務部隊が登場し2連戦へ突入。戦いに勝つと、今度はエリィのヴィエルジェと戦闘に。勝利後、さらに山頂へと移動する。

ファティマ城

シャーカーンとミァンの待ち伏せにあい、ファティマ城への潜入作戦は失敗。そこにメイソン登場。ユグドラシルへ撤退する。場面は再び国境へ。

国境

駆逐艦を突破するアクションシーンのあと、対キファインゼル砲戦→対ドーラ戦のボス2連戦へ。勝利後、グラーフがドーラを復活させると、活路を開くためにミロク隊が特攻。それを見たフェイは気を失う。

ユグドラシル

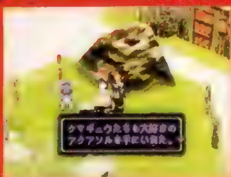
撤退するユグドラシルを、ラムサスが追撃。そこに謎のギア"エルルの悪魔"が現れ、双方を無差別に攻撃する。バルトの戦闘終了後、シタンだけがポッドでユグドラシルを脱出。

国境

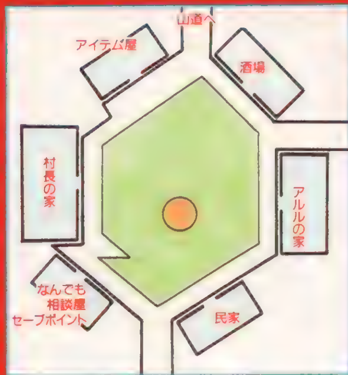
ユグドラシルを脱出後、国境でシタンはフェイを捜す。しかしフェイの姿は見あたらず、無惨な光景だけが残っている。

TOWN MAP

ラハン村からブレイダブリクまで、ストーリー前半に訪れる街や拠点のマップを掲載。ショップなどのスポットを巡るときのガイドとして役立てよう。

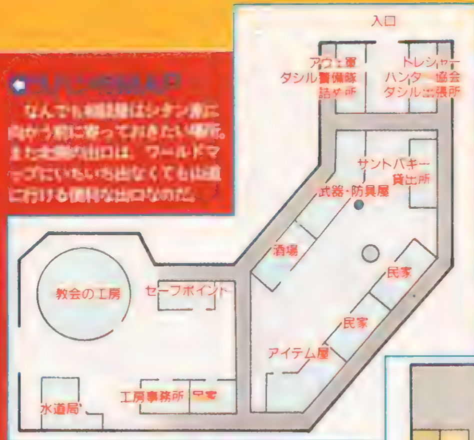


◀ラハン村ではタルなどを調べたり、人と話すことでアイテムが手に入ることも。いろんな場所を探してみよう。



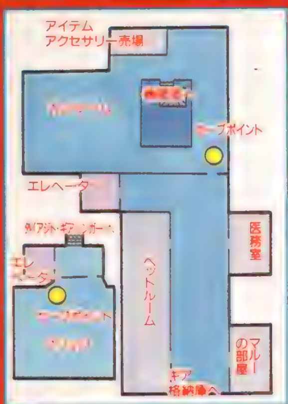
◆ラハン村MAP

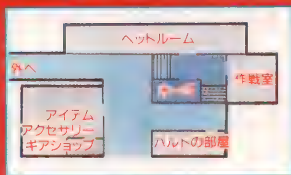
なんでも相談屋はシタン家に向かう前に寄っておきたい場所。また北側の出口は、ワールドマップにいちいち出なくても山道に行ける便利な出口なのだ。



◆ダジルMAP

ダジルの町にある2つのショップは、どちらも露店になっている。アイテム屋、武器・防具屋ともに品揃えは充実しているので、砂漠に出る前に防具とアイテムをしっかり購入しておこう。教会の工房ではギアの修理をおこなっているが、残念ながらヴェルトールの購入や強化はできない。





◆◆ユグドラシル&バルトのアジト

移動する拠点としてお世話になるユグドラシル内のマップは、しっかり把握しておきたい。各種ショップの品揃えはゲームの進み具合によって変わるので、まめにチェックしよう。ゲームの中盤から、艦内のマルーと話すことでパーティのメンバーチェンジも可能になる。バルトのアジトにあるショップは、あらゆるアイテムを販売できて便利だが、あまり利用する機会はない。

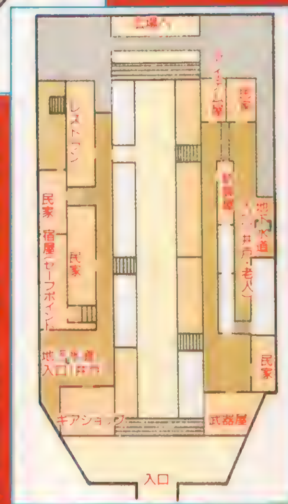


◆ニサン法皇府MAP

ニサン教の信者の生活区。拠点としての利用価値は高くないが、ストーリー展開のうえではとても重要な場所だ。シタンやバルトの秘密を含めた謎がここで明かされる。

◆ブレイダブリクMAP

マルー救出作戦のキーポイントになるこの街は、街並みにショップや民家が複雑に建ち並び、とても複雑な構造になっている。各種ショップの位置だけでも、しっかり把握しておこう。



BOSS DATA

街や拠点のマップに続いて、おさらいしたチャート内で対決するボスキャラのデータを大公開！ ゲーム前半に登場するボスキャラとはいえ、どれもやっかいな特殊攻撃や特殊能力を持つ強敵ばかりだ。この中にまだどうしても勝てない敵がいれば、データや攻略法を参考に作戦を立ててバトルにのぞもう。

ランカー

黒月の森でエリィを襲う巨大なモンスター。スロウの効果があるブレスにさえ注意していれば、楽勝の相手だ。強攻撃や必殺技で手早く片づけよう。



H	480	E	343	G	0
宝	ウロコ				

ミミー

砂漠で登場するボス。通常攻撃がまったく通用せず、こちらの攻撃に対して燃料吸収の特殊攻撃でカウンターを返してくる。エーテル攻撃の「指弾」が効果的。



H	200	E	1044	G	0
宝	目玉				

ブリガンディア

砂漠で登場するバルト専用ギア。特殊能力の「ワイルドスマイル」でこちらの命中率を下げるので、必殺技をメインに使ってダメージを与えよう。



H	800	E	1600	G	500
宝	なし				

カラミティ

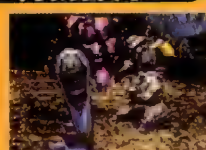
大鍾乳洞の出口で立ちはだかるギア。攻撃力が高く、バル爺の家でギアを強化しておかないと勝つのは困難だ。ブリガンディアのワイルドスマイルを使おう。



H	2500	E	8642	G	2000
宝	なし				

&ゲブラー特務部隊

優秀なパイロットと高性能のギアで構成されたエリート部隊。こちらの防御力を下げてくるシールドナイトは真っ先に撃破すること。



▲ソラリスの精鋭部隊である彼らとは、何度も戦うことになる。各個撃破を心がけよう。

ラムサス&ミァン

ファティマ城で登場。副官のミァンは回復専門のNPCだ。水鏡の構えを実行中に攻撃すると、カウンターで反撃される。連殺で一気に決めるのが得策。



H	[illegible]	E	7000	G	500
宝	なし				

ヴィエルジェ

岩山で登場するエリィ専用ギア。ゲブラー特務部隊との戦いでヴェルトールのHPが減っていると、つらい戦いになる。必殺技で迅速に倒したいが……。



H	2400	E	11046	G	700
宝	なし				

キファインゼル砲

カウントダウン後に放たれるキファインゼル砲の威力は脅威。次の戦闘にそなえてHPを温存するなら副砲は無視。アイテムがほしい場合は副砲から破壊しよう。



H	1800	E	7000	G	0
宝	?				

ドーラ

装甲を破壊すると、防御力が下がるかわりに強力なドーラ砲で攻撃してくる。そこまできたら味方全員がブーストをかけて、一気にたたみかけるのだ。



H	3000	E	13393	G	2000
宝	装甲板+3				

※マップはすべて上が北方向です。イラスト／影一号　※上のボスデータの番号は、P.40のチャートの番号に対応しています。また、データ欄のH＝HP、E＝経験値、G＝もらえるお金、宝＝落とすアイテムを表しています。

ストーリー中盤のキスレブ帝都D区画からゲーム後半までを攻略!

帝都D区画～キスレブ上空

国境での戦いで気を失ったフェイは、キスレブのD区画で意識を取り戻す。ここからの流れでは、キスレブの大衆娯楽であるバトリングに選手として参加し、押収されたヴェルトールの奪回作戦を実行することになるのだ。

⑳帝都D区画1 フェイ

洗礼の儀式が終わって目覚めたら、まずは酒場へ移動。そこで調達屋のハマーに出会う。その足でD区画から出ようとすると、バトリング委員会の人間がフェイを捜しているという話が聞けるので、再び酒場へ。イベントのあと食堂でハマーと新任の医者の話をしてから宿舎に戻るとシタンと再会。

㉑帝都C区画1 シタン フェイ

バトリングの初戦で爆発事故。気を取り直し、バトリングで4勝して宿舎で休むと、リコが訪ねてくる。

㉒地下水道 リコ シタン フェイ

リコの手下を惨殺した疑いをかけられたフェイは、真犯人を見つけるためシタン、リコと連れだって殺人事件が起こった地下水道へ。3人はそこで、事件の元凶であるモンスター"レッドラム"と遭遇。何とか打ち倒すも、リコは右腕を負傷してしまう。

㉓帝都C区画2 フェイ

バトリングの決勝リーグがスタート。前哨戦で3勝してから闘技場を出ると、ギアを整備するイベントが発生。そこにワイズマンが現れ戦闘に突入する。翌日の決勝戦では、リコとバトリングで対決。

㉔ゲブラー基地(アヴェ)

エリィとドミニアの会話。キスレブに向けて、爆弾戦艦ヘヒトが発進する。

㉕キスレブ総統府 シタン フェイ

キスレブ総統府に向かい、ジークムント総統と対面。リコも総統府に忍び込んでくる。リコの回想イベント。

㉖首都ノアトゥン シタン フェイ

首都ノアトゥンに行くと、ハマーがヴェルトールの隠し場所についての情報を入手している。

㉗帝都D区画2 シタン フェイ

D区画に戻ると、リコの救出を依頼される。部屋で休んだあと、展望台から輸送列車に飛び乗り作戦開始。

㉘ギアドック シタン フェイ

ギアドックでは、天井裏のダクトを通ってギアの格納庫まで移動。ヴェルトールを奪回し、バトリング会場へ向かうとリコが窮地に立たされている。リコに襲いかかるランカーRと戦闘。

㉙キスレブ上空 リコ フェイ

爆弾戦艦ヘヒト襲来。ゲブラー特務部隊と3度目の対決のあと、ヘヒトとの戦闘に突入。

⑳帝都D区画1

宿舎や地下水道など、行く機会が多い場所はしっかり位置を覚えておこう。Bインフォーでは換金アイテムを高く買い取ってくれるぞ。



▲D区画にアイテム屋はない。アイテムは、ハマーから購入するのだ。



BOSS リコとその手下たち

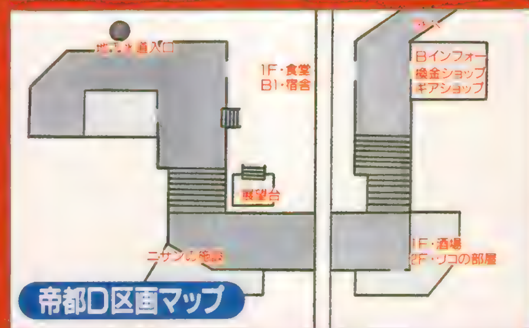
"洗礼の儀式"では、リコの手下を相手に勝ち抜きバトルを繰り広げる。手下を何人倒せたかで、D区画でのフェイのランクが決まるぞ。4人の手下を倒せばリコとも戦えるが、必ず負けてしまう。

●レオナルド・ハインリヒ・バルガス

H	500	E	300	G	150
宝	なし				

●スザーン

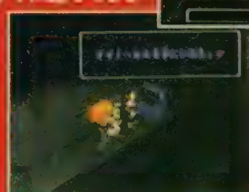
H	800	E	500	G	0
宝	メタルジャケット				



㉒地下水道

地下水道の構造は平面的で、段差を上ったり下りたりする必要はない。しかし、そのぶん通路は複雑に入り組んでいるので、マップでこまめに現在位置を確認しながら歩かないと、すぐに迷ってしまうぞ。地下水道のマップは、スタート地点から西の方に置かれた宝箱の中にある。まずはそれを入手しよう。





▲出現する敵はかなり手強い。回復アイテムは多めに用意しておくこと。
◀地下水道には、別の鍵やマップを通らないと取れないアイテムもある。

BOSS レッドラム

毒、混乱、さらに即死と、嫌な特殊能力を使う強敵。ステータス回復と、戦闘不能から回復するアイテムを多めに用意していないとツライ戦いになる。



◀1ターン目に味方2人を混乱させる。すぐに態勢を立て直せるように混乱防止の「クールメガネ」を装備。

H	4242	E	52425	G	500
宝	なし				







地下水道攻略手順

まず地下1階の1と2、地下2階の3を調べて殺人現場の状態を確認する。そのあと2の場所にある「ネコイラズでチュー」を調べて「下水道のカギの鍵」を入手。カギを手に入れたら5の下水道制御施設へ向かい、扉を開けて宝箱から「ハタリの鍵」を入手しよう。鍵を入手後、6の排水口を調べると、ボスモンスターのレッドラムが出現する。セーブしてから戦闘にのぞもう。

※チャート内のキャラ名は、その時点でのパーティメンバーです。青色で示してある場合はそのキャラが固定の場合、赤色は何人かの中から選択できる場合で編集部がオススメするキャラです。

㉓帝都C区画2

いよいよリコと対決！



▲試合前に言われているほど、機体に性能差はない。条件は5分5分だ。

バトリングの決勝リーグで5勝すると、ついにリコへの挑戦権を獲得できる。決勝戦前夜のイベントではワイズマンとの戦闘があるが、この戦いには勝つことはできない。ワイズマンが語ったフェイの過去と、戦いの中で教えられた極意を胸に、フェイは新たな気持ちで決勝戦に挑むのだ。これまで培ったテクニックを総動員して勝利をつかもう！

ONE POINT 攻略 キングを制するダッシュパンチ！

さすがにチャンピオンとして君臨していただけあって、リコのテクニックは相当なもの。しかし、彼にも弱点はある。それは、ダッシュからの攻撃に反応できないこと。接近した状態からコンボを繰り出しても、逆に反撃される場合が多いが、ミドルレンジからのダッシュパンチをコンボの起点にすれば、ノーガードで食らってくれることが多いのだ。


▶動きが素早く、技も巧み。最強の相手だ。


●エーテル弾で足止めしよう
◀リコが間合いを離してダッシュを始めたら、エーテル弾を撃って足止め。このダッシュに攪乱されたら負ける。


●吹っとばして追い打ちせよ
◀繰り出すコンボは、最後の1発で相手を吹き飛ばすものがいい。ダウンした相手にエーテル弾で追い打ちだ。

㉖首都ノアトゥン

殺伐とした雰囲気のD区画とは逆に、平和な生活感がただよう首都ノアトゥン。D区画でショップの代役だったハマーが情報集めに奔走している間、アイテムの調達はこの街のショップを利用しよう。また、首都を脱出するときに酒場の新人ウェイトレスと話すと、パーティメンバーの変更をしてくれるのだ。





◀あとでパーティ編成がしたくなったら、彼女に話しかけるのだ。

BOSS ランカーR



"R"というのはリベンジか、それともリターンか。まぁどちらにせよ、黒月の森で戦ったときよりも少し強い程度なので、特に気をつけなくても楽勝で倒せるぞ。このあとに続く、ボス戦にそなえてHPを温存しておく意味でも、手早く倒してしまおう。「ブレス」で命中率を下げられると、戦闘が長引いてしまうので注意。

H	800	E	946	G	0
宝	ウロコ				

㉘ギアドック

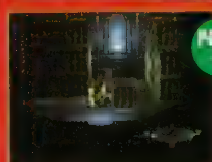
ギアドックでは、天井裏のダクトを通って、警備室やギア格納庫などの重要なポイントに潜入する。ダクトも地下水道と同じ平面的な通路だが、こちらの構造は単純なので迷う心配はないぞ。また、ダクト内の通気口がある場所では、下の様子を偵察できる。場所によっては進行上のヒントを見られることもあるので、通気口を見つけたら必ず調べてみること。格納庫には修理メカもいるのでチェック。


◀このダンジョンでの戦闘は、キスレブ兵士と戦闘。早めに倒さないと、大ダメージは確実。


▶なんと、格納庫にヴェルトールが格納されている！ 通気口を調べていると、思わぬ場面を目にするぞ。

ギアドックポイントマップ

オススメ装備	クールメガネ、スリープカード


POINT 1 この部屋では？つの箱を動かして、それを足場に目的の箱の上にジャンプする。箱は単純に押せば動く。


POINT 2 警備兵が去ったあと、警備室に入ってこの机を調べると、格納庫の鍵「マスターキー」が手に入る。


POINT 3 ここにあるスイッチを3回押すと、ヴェルトールが出てくる。フェイを足元に移動させると乗り込めるぞ。


POINT 4 無事ヴェルトールを奪取したら、脱出のためバルトに乗ってバトリング会場へ。リコを助けるのだ！

㉙キスレブ上空

キスレブの巨大陽子砲に向けて、爆弾戦艦ヘヒトが突撃を開始！ ヴェルトールでヘヒトをくい止めようとするフェイの前に、ゲブラー特務部隊とエリィが立ちはだかる……。


▲理想と現実のはざまで揺れる、エリィの心。追いすがる2人の姿を見て、彼女が選ぶ行動は——。

BOSS ゲブラー特務部隊＆爆弾戦艦ヘヒト

ゲブラー特務部隊のギアを1体（ワンドナイツRは2体）ずつ倒していくと、最後にヘヒトと対決。ワンドナイツRとの戦いから、リコの乗るシューティアが一緒に戦ってくれる。

●シールドナイトR

H	1600	E	5570	G	1000
宝	なし				

●ソードナイトR

H	1800	E	5570	G	1000
宝	なし				

●カップナイトR

H	1500	E	5570	G	1000
宝	ビームコート				

●ワンドナイツR×2

H	1800	E	5570	G	1000
宝	なし				

●爆弾戦艦ヘヒト

H	7500	E	48106	G	20000
宝	HPドライブ				

キスレブ～タムズ

キスレブを脱出するため、新造戦艦「ゴリアテ」の奪取を計画するフェイたち。エリィとリコを仲間に加え、大胆な帝都脱出作戦が始まる。

30 キスレブ エリィ シタン フェイ
首都ノアトゥンを出るときに、リコが仲間に加わる（酒場でパーティ編成が可能）。ゴリアテ工場へ出発。

31 ゴリアテ工場 フェイ エリィ シタン
ベルトコンベアーを操作しながら工場の奥へ侵入。ゴリアテ目前で、への6号とのボス戦闘。

32 ゴリアテ エリィ シタン フェイ
仲間全員に話しかけてから、シタンと話すとゴリアテが発進。キスレブ脱出後、グラーフが襲ってくる。

33 海上
残骸の上で、エリィが「ガタゴト」と音のするところを調べるとフェイが現れる。その後シェバトを目撃。

34 ユグドラシル1 バルト
リコ激怒のイベント後、バルトがギア格納庫にいるシタンと、シューティアを整備中のリコに謝りに行く。

35 タムズ1 エリィ フェイ
漂流中のフェイとエリィは海上都市タムズに救出される。タムズのブリッジで艦長に話しかけ、ビアホールで再び艦長と話すと「教会」が実行しているサルベージ計画の話を聞かされる。

36 ユグドラシル2 エリィ バルト フェイ
ドミニアがユグドラシルを襲撃。フェイとエリィはブリッジにいる艦長と話し、ギアで援護に向かう。

37 ラムサス艦 エリィ
エリィに斬りかかるドミニアをミァンが制する。イベント後、エリィの乗るギアがラムサス艦を脱出。

38 タムズ2 フェイ
タムズのビアホールにいるバルトを迎えに行くと、エリィが戻ってくる。エリィは1人ユグドラシルへ。

39 ユグドラシル3 バルト フェイ
ユグドラシルに戻ったエリィは、機関を暴走させようとするが、危ないところでくい止められる。

40 タムズ3 エリィ バルト フェイ
ドミニアがタムズを急襲。勝利後、次は海中からラムサスが襲ってくる。激戦の末、フェイが意識不明に。

31 ゴリアテ工場

ゴリアテ工場を攻略するポイントは、工場の奥まで伸びる運搬用のベルトコンベアー。目当ての戦艦ゴリアテがある場所にたどり着くには、あちこちにあるスイッチを切り替えてベルトコンベアーの流れを操作し、それに乗って移動する必要があるのだ。

BOSS への6号

3ターンごとにシフトアップして、攻撃力、防御力、スピードを上げる。これを何度か繰り返すとオーバーヒートして動かなくなるので、そこが狙い目。

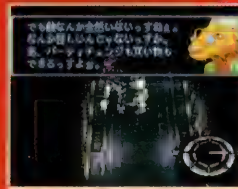


◀オーバーヒートすると同時に、4人のキスレブ整備兵が出現。彼らはへの6号のHPを回復するので早めに倒そう。

H	6800~10000	E	67284	G	15000
宝	アース				

ゴリアテ工場ポイントマップ

オススメ装備	装甲板＋3





POINT 1 最初のゲートの前にはギアに乗ったハマーがいる。話しかけると買い物やパーティの編成ができるぞ。ここでギアの性能を可能な限り上げてから先に進もう。

POINT 2 このような場所には必ず敵のギアが待ち受けている。まあ回復などの準備ができるわけではないけど、とりあえず敵の襲撃にそなえて気持ちを引きしめておこう。





POINT 3 このスイッチを入れると、ベルトコンベアーの動く方向が変わる。方向を変えたら上に乗って、工場の奥へと進もう。乗っているだけで自動的に移動するので楽チンだ。

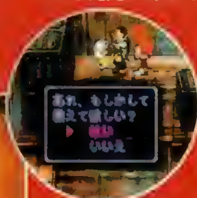
POINT 4 見た目は他のスイッチと同じだが、このスイッチを入れると宝箱が2つ落ちてくる。中身は「金塊」と「雲母」だ。近くにあるメモリーキューブでセーブするのも忘れずに。

35 タムズ1

品揃えの豊富なショップに、回復施設とメモリーキューブも備えた便利な拠点のタムズ。一方で、ここは楽しい〝遊び〟の要素が豊富に盛り込まれた場所でもある。散策してみるといろんな発見があるぞ。

勝負師と話すと…

▶勝負師はビアホールや物資搬入口などにいる。話しかけると……。





◀カードゲームで勝負をすることに。最初にルールを説明してもらえる。

タムズ インフォメーション

タムズは用途の異なる6つのフロアで構成されている。それぞれのフロアへは〝ねじレベーター〟を使って移動するのだ。各フロアにあるスポットを把握しておこう。

4F（ブリッジ）	艦長がいる。3Fのビアホールとは直接つながっていて、歩いて行き来できる。
3F（ビアホール）	メモリーキューブがあり、データのセーブが可能。カードの勝負師が1人いる。
2F（医務室）	ベッドで眠ればHP、MPが完全回復。偏屈者の医者がいる。
1F（甲板）	甲板広場内に武器屋、アイテム屋、メモリーキューブがある。アイテムの補給はここで。
B1F（物資搬入口）	宝箱が4つと、ギアショップがある。そしてカードの勝負師が1人。甲板広場から直通。
B2F（ドック）	ユグドラシル停泊中は、ここからユグドラシルの内部に行ける。

ONE POINT 攻略 4つの箱を取る方法



B1Fの物資搬入口には、4つの宝箱が置かれて（隠されて？）いる。ここではすべての宝箱の入手方法をこっそり教えちゃうのだ。

1 金網の向こうの宝箱

近くに置かれている箱に乗り、ジャンプで金網を飛び越せば取れる。宝箱の中身は「サーペントWG」。バルト専用の武器だ。



2 箱に囲まれた宝箱

上り階段の近くにある開け放たれた扉をくぐり、写真の位置から下に落ちると取れる。中身はギア用のアクセサリー「D回路」だ。



3 物資の上の宝箱1

巨大なマシンガンの上を渡り、さらに木の板と巨大なナイフを渡って写真の位置まで行けば取れる。中身は「ムーンロッド」。



4 物資の上の宝箱2

写真の場所あたりで、タイミング良くジャンプして突き上げれば宝箱が落ちてくる。中身はギア用のアクセサリー「雲母」だ。



㊱ユグドラシル2

エリィ拉致される!?

甲板に出てギアに乗ると、そのままハイシャオとのバトルに突入する。その前に、ギアショップでヴェルトールとヴィエルジェの性能を上げておけば、戦闘が楽になるぞ。電撃に対する耐性を持つアクセサリー「アース」も装備しておけば準備は万全だ。

▼ユグドラシルの甲板にフェイとエリィが出撃！





▲敵を撃退するも、ヴィエルジェが捕まってしまう

BOSS ハイシャオ

水属性の全体攻撃“ネレイダスサイクロン”と、電撃属性の“電撃アーム”が強力。必殺技の連発で早めに決着をつけたい相手だ。エーテル攻撃も有効だぞ。



▲最初のターンに必ず“ネレイダスサイクロン”を使う。

H	2800	E	19500	G	10000
宝	なし				



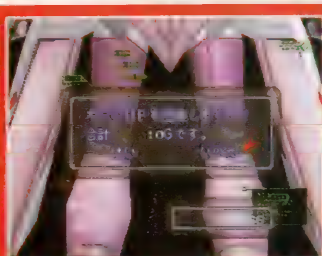
◀アクセサリーの「アース」を装備していれば“電撃アーム”のダメージを軽減できる。



▶ブリガンディアの「ワイルドスマイル」で敵の命中率を下げると、有利な展開に。

㊵タムズ3

ドミニアの乗るブレードガッシュ、ラムサスの乗るハイシャオ2＆ミァンとの2連戦。どちらも強敵だが、特にハイシャオ2は、先ほど戦ったハイシャオとは別物の強さなので気を引きしめてかかろう。戦闘に参加する3体のギアに「アース」を装備させておけば、ハイシャオ2との戦いがかなり楽になる。



◀出撃する前に、ハイシャオとの戦闘で受けたダメージを治して回復させておこう。

BOSS ブレードガッシュ

属性を持つエーテル攻撃でダメージを与えると、同じ属性のエーテル剣で反撃してくる。エーテル攻撃の使用は避け、通常攻撃と必殺技で確実にダメージを与えよう。



▲エーテル剣が発動！ 通常攻撃の威力が格段にアップするぞ。

H	3000	E	22428	G	3000
宝	STRドライブ				



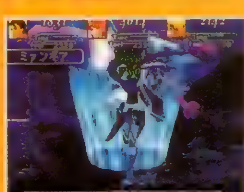
◀エーテル剣は逆の属性を持つエーテル攻撃を使えば、打ち消すことができるのだ。



▶必殺技をメインに使って攻めたてよう。通常攻撃は高い確率でガードされてしまう。

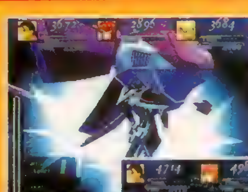
BOSS ハイシャオ2

“水鏡の構え”をとっているときに、通常攻撃や必殺技は厳禁。“ネレイダスサイクロン”で反撃されるぞ。エーテル攻撃だと反撃されないので、そっちで攻撃するといい。

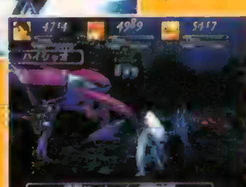


▲NPCのミァンは今回もHPを回復する。ず、ずるい……。

H	4500~5000	E	19500	G	15000
宝	なし				



◀“水鏡の構え”に入ったら、エーテル攻撃でダメージを与える。これなら反撃されない。



▶さっき戦ったときとは、威力が段違いの“電撃アーム”。「アース」は必須だ。

ONE POINT 攻略 今後のギア戦では エーテル機関も必須!

これまでのギア戦闘は、基本的に通常攻撃と必殺技の力押しだけで問題はなかった。そのため、エーテル機関の必要性を感じることは、あまりなかったはず。だが、このページで紹介しているハイシャオ2とブレードガッシュがそうだったように、今後はエーテル機関を活用しないと苦戦を強いられる強敵が続々登場するぞ。この機会に、ヴェルトールを始めとした味方のギアが使えるエーテル機関を、じっくり見直してみよう。その有効な使い方を見い出せれば、戦闘での行動の幅がぐっと広がるのだ。



▲エーテル攻撃といえば、エリィの愛機ヴィエルジェ。全属性の攻撃が使えるため、どんな敵にも対応できる。



▲“ワイルドスマイル”は、とくに使える特殊能力だ。



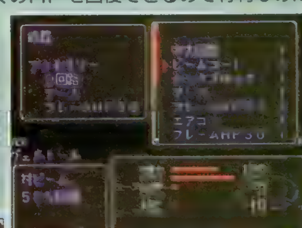
▲防御力を下げられたら、内養功などで回復しよう。

ONE POINT 攻略 ギアのボス戦で勝てないときは…

HPを回復する手段が少ないギア戦では、いかにダメージを少なく抑えるかが重要。特にボス戦ともなると、敵の攻撃が持つ属性と装備しているアクセサリーの相性が、ギアの性能以上に勝敗を大きく左右する。ギアの性能は万全なのにボスに歯が立たなかった場合は、敵の攻撃が持つ属性に耐性のあるアクセサリーを装備して再チャレンジだ。またイベント戦闘の連戦では、1ターンでどれだけ多くのHPを回復できるかも重要。要するに「フレームHP30」よりも「フレームHP50」の特殊装置を装備している方が、ピンチのときにより多くのHPを回復できるので有利なのだ。

●アクセサリーがカギ

▶属性に対して耐性を持つアクセサリーは、豊富な種類を揃えておきたい。相手によって使い分けよう。





●特殊装置は?

◀HPを回復する特殊装置は、より回復量が多いものを装備する。使用時のエネルギー消費は多くなるが…。

タムズ〜教会発掘現場へ出発

タムズを襲ったラムサスの渾身の一撃を受け、意識不明になるフェイ。エリィたちはフェイを治療するため、教会の助けを借りることにする。ここからの展開では、世界的に教義を広める教会の正体と、その目的が浮き彫りにされるぞ。

タムズ1 エリィ バルト シタン
タムズの医者と話したあと、甲板広場で女の子を助けるとビリー登場。彼の案内で教会へ向かうことに。

ワールドマップ エリィ バルト シタン
海の移動も可能になったユグドラシル2世に乗り、北方にある教会に進路を取る。

教会1 エリィ バルト シタン
ビリーの案内でフェイを医務室へ。シタンとバルト自由行動。人々と話をしているとエリィが迎えにきて、治療が終わったフェイをつれてユグドラシルに戻る。

44 孤児院 エリィ バルト シタン
お礼を言いに来たエリィたちの前で、輸送船の探索を依頼されるビリー。エリィたちも協力することに。

ユグドラシル ビリー バルト シタン
ガンルームに行くと、シグルドが酔って倒れる。翌日、ビリーがパーティに加わり輸送船に向けて出発。

ゾンビクルーザー ビリー バルト シタン
船内と船外を移動しながら、ドアロックを解除して船の奥に進む。操縦室でデスクリムゾンと対決。さらに船外で、巨大ウェルスとギアに乗っての戦闘。

教会2 ビリー バルト シタン
教会に戻った一行は、謎の暗殺部隊に襲撃され無惨な様相の教会内部を目にする。さらなる殺戮を阻止するため、暗殺部隊を倒していくビリーたちだが……。

タムズ2 ビリー バルト シタン
ブリッジにいる艦長とハンスから発掘場所の位置を聞き出し、ユグドラシルでタムズの北にある島に向けて出発。

42 ワールドマップ

海上での移動も可能になったユグドラシル2世。といっても、操作法は砂漠を移動するときと変わらないので、同じ感覚で操作できるぞ。また、今後は艦内にいるマルーに話しかければ、パーティの編成が可能なのだ。



◀海では強力な敵が出現する。油断は禁物



▲今後はマルーに話しかければ、いつでもパーティメンバーの入れ替えが可能なのだ。

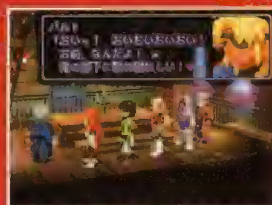
44 孤児院

もとはビリーの家だったところに孤児を集め、孤児院という形で運営しているこの場所。ここではビリー親子とシグルドの意外な関係が明らかになるぞ。イベント終了後、ビリーが入った部屋に行って本棚を調べるとビリーに注意され、先の展開に進める。



◀子どもたちのお手伝いをしてあげると、いいことがあるかもしれないぞ。





▲ビリー親子とシグルドの意外な関係に、驚くばかりのバルト。ソラリスを出奔した面々には、まだまだいろんな秘密がありそうだ。



▶どうやら孤児院には、隠し部屋もあるようだ。中にはいいモノがあるのかも。

46 ゾンビクルーザー

ビリーにとっては、初めての活躍の場となるこのダンジョン。出現する敵はこぞって攻撃力が高いので、彼が持つHP回復の特殊能力は重宝するぞ。通常攻撃と必殺技の威力も抜群なので、攻守にわたって活躍してもらおう。ビリーのギア、レンマーツォの発進シーンも必見だ。



◀地下からさっそうと出現するレンマーツォ。遠隔操作でビリーのもとにひとっ飛びだ!

ゾンビクルーザーポイントマップ

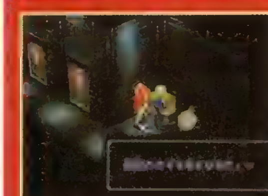
オススメ装備	スリープガード



POINT 1 このスイッチを入れると、船内にあるドアのロックがはずれる。必ずしも、近くにある扉が開くようになるとは限らない。箱の裏など、見つけにくい場所に設置されているスイッチもあるぞ。



POINT 2 扉が開かない場合は、船外から回り込んで先に進む。外でも敵は出現するので、ムダに歩き回らずテキパキ行動しよう。出現する敵は手強いのでムダな戦闘はできるだけ避けるのだ。



POINT 3 ここで入手できる「船室のカギ」は、船内の奥にある扉を開くために必要。奥の扉はカギを使うだけでは開かない。使ったうえでさらに、ダッシュで3回体当たりしなければ通れないぞ。



POINT 4 このハシゴを下に降りると、ボスとの2連戦が待ち受けている。降りる前に、近くのメモリーキューブで忘れずにセーブしておくこと。パーティのHPとEPも回復して、[illegible]

BOSS ブラッディ

「マーダラー」を使って、最初の2ターンで味方を1人ずつ戦闘不能にする。火属性の全体攻撃も持つ強敵。





●連殺で撃破!

◀ビリーの特殊能力「女神のエール」を味方全員にかけて、APをひたすら溜める。APが溜まったら、連殺で大ダメージを与えるのだ。

H	4242	E	25701	G	3000
宝	なし				

BOSS 巨大ウェルス

出現直後は異常に防御力が高い。エーテル攻撃を受けると巨大化し、攻撃力アップと同時に防御力ダウン。





●笑って倒す!

◀ブリガンディアの〝ワイルドスマイル〟で巨大化させれば、防御力と命中率を同時に下げられる。4回も使えば、敵の攻撃はまず当たらないぞ。

H	7000	E	77103	G	10000
宝	GEARM686				

47 教会2

教会内部では、いたるところで暗殺部隊が襲いかかってくる。戦闘に勝ったあとは次の戦闘に備えて、忘れずにパーティのHPを回復させておこう。ここでのイベントをクリアするには地下に進む必要があるが、上の階にもいくつかの小イベントやイベント戦闘が用意されている。教会襲撃イベントの全容を見届けたいのなら、すべての階をくまなく探索するべし。

●ネットに注意！

▶「ネット」で味方の動きや特殊能力を封じてくる暗殺部隊はかなりの強敵。1体ずつ倒していこう。





◀宝箱もたくさん落ちている。換金アイテムの「金塊」なども手に入るぞ。

教会ポイントマップ

オススメ装備 スリープガード



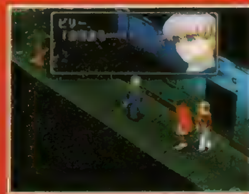
POINT 1 聖堂の奥にある扉をくぐると、暗殺部隊が襲ってくる。相手はアサシンなどの混合パーティだ。このように、教会内部には殺戮を好む暗殺部隊がはびこっている。1人残らず倒してしまえ。



POINT 2 教会の2階にも暗殺部隊が！ この先の廊下では、さらに2回のイベント戦闘が発生する。しつこいようだが、パーティのHPとEPの残りには気を配ること。回復系の特殊能力を使う機会が多いビリーは特にだ。



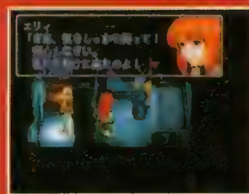
POINT 3 教会のエトーンたちも無惨に殺されている中、おじいさんと子どもたちだけは無事に難を逃れている。エトーンの誇りにかけて、彼らだけは守り抜いたということか。2階の暗殺部隊を一掃したら、1階に戻ろう。



POINT 4 地下に下りたビリーたちの前で、教皇が殺害されてしまう！ 指導者の死を目のあたりにして、ついにビリーが怒りをあらわにするのだ。ここでも暗殺部隊とのイベント戦闘に突入。教皇の仇を討ってやろう。



POINT 5 地下では上の階に上る階段がいくつか見つかる。これらの階段の中には、宝箱が置かれている部屋に通じているものがあるぞ。階段を1つ1つ調べるのは根気がいるが、手間をかけただけのものは得られるのだ。



POINT 6 地下の突き当たりにある部屋でも生存者が見つかる。何かしら良いことがあるかもしれないので、助けてあげよう。写真の女性がいる隣の部屋には、あのビッグ・ジョーがいる。なぜ彼がこんなところにいるのか？



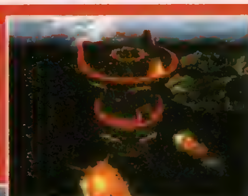
POINT 7 地下にあるデータベースでは、襲撃を受けた理由を始め、教会に関するさまざまな情報が手に入る。ここの話は「ゼノギアス」の世界を把握する上で欠かせないものばかりなので見逃さないようにしよう。



POINT 8 データベースを出たビリーたちの前に、ストーン司教が現れる。彼から教会に関する衝撃の事実を聞いたあと、暗殺部隊とのイベント戦闘に突入するぞ。敵を倒したビリーたちはストーンを追うが……。

48 タムズ2

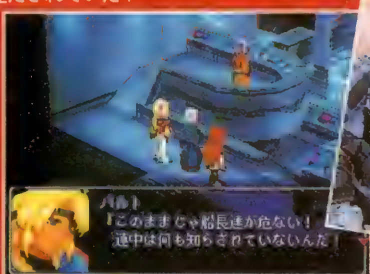
教会襲撃の黒幕をあと一歩のところまで追いつめたビリーたちであったが、ヤツは機動ギア「アルカンシェル」に乗って教会を脱出する。一方、教会の依頼を受けてサルベージ作業を実行していたタムズは、空中戦艦「エゼキエル」からの攻撃により窮地に立たされていた！



▶タムズに向かって進路を取る空中戦艦「エゼキエル」。タムズが危ない！



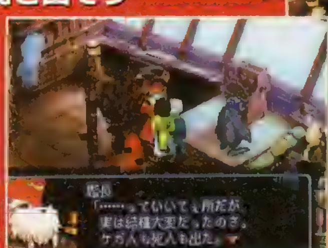
◀激しい砲撃のあと、何体ものウェルスがタムズに押し寄せる！



▶機動ギア「アルカンシェル」で教会を脱出した教会の黒幕は、タムズへ向かう

発掘現場の位置を聞き出そう

教会でのイベントをクリアしたあと、タムズのブリッジで艦長とハンスに話しかけると、古代文明の発掘現場がある場所を教えてもらえる。アルカンシェルに乗って逃げた教会の黒幕とタムズを襲ったエゼキエルを追って、次はその発掘現場に向かうのだ。





◀▲空中戦艦とウェルスの攻撃で、タムズはかなりの痛手を負ってしまった……。

ONE POINT 攻略 状況に応じたパーティ編成が大事

今後の旅では、次に向かうダンジョンの特徴などに応じて、有効なパーティ編成を考えることが大事になる。ここではパーティ編成の一例を紹介だ。



●バランス型

攻撃、回復、エーテル攻撃のすべてにバランスの取れたパーティ編成。多彩な攻撃の組み立てが可能で、また各メンバーの弱点を他の2人が補えるため、どんなタイプの敵とも手堅く戦える。



●攻撃型

防御や回復は考えず、先手必勝で相手を倒すことに重点をおいた攻撃的なパーティ編成。当然、破壊力の点では申し分ないが、メンバーのうち2人がエーテル攻撃に弱いのは不安材料。



●防御型

HPの回復能力を優先した、安心感のあるパーティ編成。少々のダメージなどものともせず、しぶとく相手に食らいつく根性の入った戦いを身上とする。決め手に欠けるのは仕方のないところ。

教会発掘現場～バベルタワー

教会から逃げたストーン司教を追って、教会発掘現場へ向かうエリィたち。ストーン司教を追いつめたまさにそのとき、エリィたちの前に現れたのは、エルルの悪魔だった。その搭乗者は、自らのことを「イド」と名乗る……。

49 教会発掘現場
ビリー エリィ シタン

ゲブラー兵を目印にしながら奥へ。最深部のドアは、手動でシステムを解除し、最寄りの端末でシステムを再起動すると開く。その奥のリアクタールームでのイベント終了後、セラフィータとトロネとの戦いになる。勝利後、渡り廊下まで戻ると今度はイドが登場、戦闘になる。

50 ユグドラシル
ビリー エリィ シタン

ギア格納庫に行きフェイと会話をすると、ストーン司教が襲撃してくる。ストーンの乗るアルカンシェル戦は、障壁に阻まれ攻撃がまったく効かない。あるイベントが終了すると障壁が破られる。

51 バベルタワー
フェイ ビリー エリィ

鎖やクレーンを使って中継ポイントへ。制御システムのある部屋で端末を調べると、バベル列車が到着。列車に乗って内壁を上へ上がっていく。列車が外壁に出たところでラムサスの襲撃イベント発生。ラムサスとの戦いに勝利後、制御室（ギアから降りないと入れない）でドアを開けるスイッチを押し、さらに上を目指してタワーを登っていく。タワー頂上にマリアのゼプツェン登場、戦闘に。勝利後、シェバトのドックへ。

49 教会発掘現場


▲写真右上の建物が入口だ。一度陸に上がって、[illegible]で入ろう。

教会発掘現場は、ユグドラシルで海上を北へ進んだところにある。内部の構造は単純でほとんど一本道だが、戦闘は厳しくなっている。メンバー選択も含め、事前の準備は入念に行おう。

▼道に迷うことはないが、ザコ戦が連続すると厳しい。




▲ついにエルルの悪魔と相まみえる。イドとの戦いに。

ザコ戦はできるだけ控えよう

発掘現場内でもっとも気をつけるべき点は、ザコ戦でＨＰやアイテムを消耗しないようにすることだ。イド戦がつらいので、脱出するときは逃げられる敵からは逃げた方がいい。


▲ザコもこれまでより強力になっているので、戦闘に時間がかかる。

教会発掘現場ポイントマップ

オススメ装備 とくになし



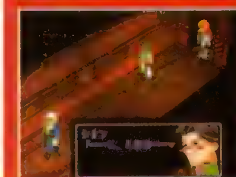
POINT 1 通路に立っているゲブラー兵が目印になってくれる。ゲブラー兵を倒しながら進んでいけば、最奥部にたどり着けるようになっている。ゲブラー兵との戦いでは逃げられないが、弱いので問題ない。



POINT 2 最下層まで来たら、階段の下にある開かないドアを調べる。ここで一度システムを手動で解除する。最寄りの端末でシステムを再起動してくださいというメッセージが出たら、上の階に戻る



POINT 3 1つ上の階にあるこのコントロールルームで、システムを再起動する。これで、先ほどのドアが開くようになるので、もう一度最下層へと降りる。ドアを抜けてその先にあるリアクタールームへ



POINT 4 リアクタールームへ入ると、あとは自動的にイベントが進み、トロネ＆セラフィータとの戦闘になる。この戦闘に勝ったら、近くのセーブポイントで一度セーブしておき、態勢を整えておこう

ONE POINT 攻略 ゼータソル、オメガソルを買い込もう


▲発掘現場に向かう前に、ユグドラシルで補充だ。発掘現場内には、もちろんアイテムショップはない。

発掘現場に入る前に注意したいことは、ゼータソル、オメガソルといった回復系のアイテムを買い込んでおくこと。イド戦前にゼータソルを切らせてしまうと、かなり厳しくなる。安いものだから、大量に補給しておこう。

BOSS トロネ＆セラフィータ

エーテルの全体攻撃がやっかいなので、誰か一人を回復役に。ビリーがいるなら、聖なる光を使わせておく。HPは高くないので、集中攻撃で倒していこう。



なお、トロネは地以外、セラフィータは水以外の属性のエーテル攻撃を吸収してしまう。

●トロネ

H	E	G
2500	31164	5000
宝 なし		

●セラフィータ

H	E	G
2000	31164	5000
宝 なし		

BOSS イド

とにかく攻撃力が高く、多彩な必殺技をしかけてくる強敵。回避能力も高く、こちらの必殺技があたらないこともある。チマチマと戦うより、連殺を使って一気に倒してしまおう。


▶必殺技を連発してくる場合もあるので気を抜くな！

H	E	G
3000	90534	5
宝 なし		

50 ユグドラシル

ユグドラシルに戻ると、フェイが医務室からいなくなっていることを聞かされる。このあと行くべきところはギア格納庫だ。しかし、フェイと会話をするとそのまま自動的にアルカンシェルとの戦いになってしまう。それまでにギアの装備を調えておこう。しばらくの間敵の攻撃を耐える必要があるので防御力を重視した装備にしよう。

ビリーのギアがパワーアップ

アルカンシェルを倒したあとは、ビリーのレンマーツォにジェシーカノンという特殊装置が追加される。ただでさえ強いレンマーツォがさらに役に立ってくれるようになるぞ。


◀燃料は消費するが威力はかなりのもの。

BOSS アルカンシェル（ストーン司教）

最初は一切の攻撃が通じないので、防御しながらじっくり待っていよう。その後、ジェシーが障壁を破壊したら一気に攻めていこう。なお、最後に自爆して500前後のダメージを与えてくるので注意。



H	E	G
10500	132549	30000
宝 E回路		


数ターン待つと…
◀しばらく攻撃は無効。防御しながら待っていよう。


ジェシー登場！
▶ジェシーが登場したら本番開始だ！


◀ＨＰを半分にする限界質量に注意。

51 バベルタワー

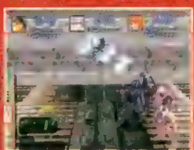
足場の悪いマップを、ジャンプを駆使しながら上へ上へ登っていくダンジョン。これまで以上に、アクション性が強く要求される。しかし、何度か繰り返せばすぐにコツをつかめるので諦めずに挑戦しよう。自分のやりやすい視点を探すといいぞ。



▲視点移動に制限があるので、移動がやや厳しく感じる。

敵から逃げられないけど……

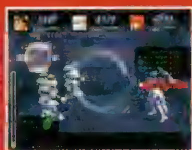
タワー前半では、敵が出る場所は固定。戦闘に入ると逃げられないが、一度倒した場所では二度と出現しないのだ。



▶一度倒せば、あとはラクになる。

燃料切れにご用心

レベルにもよるが、バベルタワー前半ではかなりの消耗戦になる。燃料の残量は常に気にしておこう。



▶強力な必殺技の連発は避けよう。

頂上へ上がる前に……

頂上へ上がり、中央の広場にいくと自動的にボス戦となる。ゼプツェンとの戦闘はつらいので、燃料は回復させておきたい。タワー後半には補給ギアがいるので、必ず燃料を補給させておくこと。



◀最後の戦いには注意。ゼプツェンには万全の態勢で臨みたい。



▶頂上では、広場に出る前に装備の確認。E回路があれば装備させよう。

BOSS ワイバーン(ラムサス)



▶以前に比べてかなり弱くなった。楽勝ムードのまま勝てる。



◀ミァンは今回もNPCだ。

例によってお供にミァンを連れているが、今回は敵ではない。必殺技主体で戦えば勝てる。ラムサスが水鏡の構えを取ったら、エーテル攻撃だ。

H	5000~8000	E	23652	G	3000
宝	なし				

BOSS ゼプツェン(マリア)

通常攻撃はかなりの確率でガードされるので、ALを上げるためと割り切って弱攻撃→必殺技の繰り返しで攻撃していこう。エリィがいるなら、エアッドでの攻撃も効果的だぞ。



▲ミサイルポッドでの攻撃は、ダメージが大きいので注意しよう。

H	5500~8000	E	60500	G	10000
宝	エーテル装甲　重合金				

バベルタワーポイントマップ

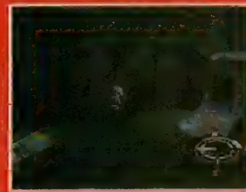
オススメ装備 エーテル装甲などのエーテル攻撃軽減効果を持つパーツ

タワー前半

クレーンや鎖などを利用しながら、ひたすら上へと登っていく。エンカウントする場所は決まっており、一度倒した場所では二度とエンカウントしない。気長に挑戦していれば、いつかは登り切れるだろう。列車の制御室に入るには、一度ギアを降りること。



POINT 1 飛び石になった足場を注意深く移動していこう。ジャンプのタイミングはシビアではないので、落ちてもいいやくらいの気持ちで軽くいこう。



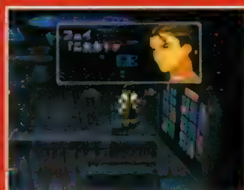
POINT 2 鎖に飛び移り、✚キーの左右で反動をつける。十分に振り切れたら、大きくジャンプして反対側へと飛び移る。ここはタイミングが重要。



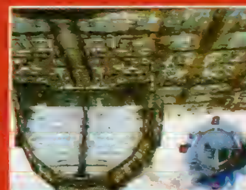
POINT 3 クレーンを伝って端まで進む。ただし、クレーンは乗った瞬間前方に倒れてしまうので、その前に隣の足場に向けてジャンプで飛び移ろう。



POINT 4 列車の制御室にはギアを降りて入る。端末を調べると、列車が到着するので乗り込もう。内部では途中でギアを降り、コクピットへ向かう。



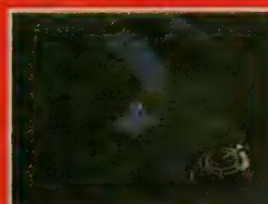
POINT 5 コクピットのここを調べると列車は上へ上へ上がっていく。途中でラムサスの襲撃イベントが発生。列車から降りて迎撃することに。



POINT 6 前半部分の終了であり、後半部分のスタートとなるのがこの中継地点。ここでセーブしておこう。この先、まだまだ続くことになるぞ。

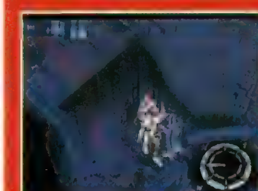
登っている途中で落下した場合

タワーの前半部分では、移動中に落下した場合、下層の水流に流されて右の写真の場所まで戻される。基本的に最初からやり直しになるワケだが、一度通った道には敵が出現しないので、戻るだけならラクだ。初めて挑戦していきなり登り切ることは難しいので何度も往復するつもりでがんばってみよう。

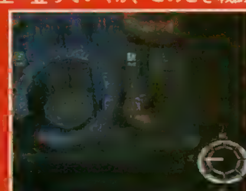


タワー後半

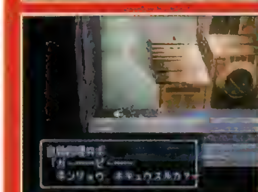
通路を塞ぐドアは制御室のスイッチで開く。制御室にはギアから降りて入ること。なお、通路内はランダムエンカウントになっている。タワーの外壁部では、敵をエレベーター代わりにして登っていく。敵の頭上に乗れば自動的に上へ登っていくが、このとき戦闘が発生するので注意。



POINT 1 通路にある一段低い場所に降りて、ギアから降りる。キャラのまま制御室に入り、スイッチを押す。これで、先にあるドアのロックがはずれる。



POINT 2 ドアを抜け、道なりにまっすぐ進む。途中穴に落ちたり斜面を登ったりと道は険しいが、とにかくひたすら前に進んでいけばOKだ。



POINT 3 ポイント2の写真を南に抜けると、開けた場所に出る。ここを出てすぐのところに補給ギアがいるので、忘れずに回復しておこう。



POINT 4 緑色の石のような敵にジャンプで飛び乗る。これがエレベーターとなり、上へ行ける。なお、飛び乗ったときに戦闘が発生するので注意。



POINT 5 次の緑色の敵へ乗りまた上へ。以降も、これと同じ方法でひたすら上へ登っていく。すべてのエレベーターを登ったら、写真の場所を調べる。



POINT 6 頂上へたどり着いたら、すぐ側にあるメモリーキューブで必ずセーブを行っておこう。頂上から出て行くとゼプツェンとの戦いとなる。

シェバト～ユグドラシル3世

バベルタワーを登り切ったフェイたちは、マリアの助けを借り、天空に浮かぶ国シェバトにたどり着く。シェバト女王ゼファーと会見したフェイたちは、女王の頼みを受けソラリスとの戦いを決意。そんな矢先、シェバトのジェネレーターを狙ってソラリス軍の攻撃が始まった。

52 シェバト　エリィ ビリー フェイ

ドックについたらエレベーターでアウラ・エーベイルへ。そこで木馬のある部屋へ行き、木馬を調べる。するとマリアが迎えにくるので、王宮へ向かう。

王宮でゼファーと会見したあと、もう一度ゼファーに話しかける。ここで戦う決意を告げると、ゲプラーがシェバトに潜入。ジェネレーターが破壊される。マリアを仲間に加え、ゲプラー迎撃のため、ドックへ。

<マリア仲間に>

このとき、バベルタワー攻略時の仲間2人のうち、どちらか1人がはずれる（選択可能）。

53 シェバト・シャフト内部　マリア フェイ エリィ

ドックへのエレベーターが途中で止まってしまうので、シャフト内部を通ってドックへ向かう。ドックでドミニアに出会うが、戦う前に逃げられる。その後、ソラリスの本格的な侵攻が始まるので一度王宮へ戻る。

シェバト防衛戦

王宮で一度全員集合し、4つの部隊に分かれたソラリス軍に対して各1人を選んで応戦。4部隊すべてを倒すと、ソラリスの大型ギア、アハツェンが登場。すべてのギアがアハツェンの新型兵器で動けなくなる。そこへチュチュが巨大化して対抗。負けると、マリアのゼプツェン登場。ゼプツェンとアハツェンの戦いに。

ユグドラシル3世

アハツェンを退けたあと、フェイたちはソラリスと地上を隔てる3つのゲート（障壁）を破壊することになる。そこへシャーカーンのニサン侵攻の知らせが入る。フェイたちは空を飛べるようになったユグドラシル3世でニサンへ向かう。

52 シェバト

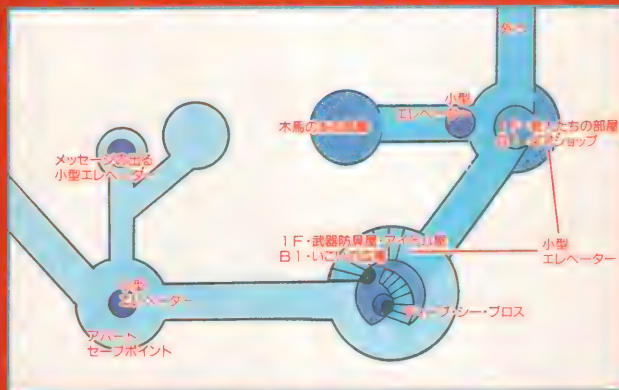
長～い長～いバベルタワーを登り切って、一行はようやくシェバトへ。ドックからエレベーターで上がったら、まず向かうのは首都アウラ・エーベイルだ。ここでは、タワーでの疲れを癒やしながら、街にいる人々に話を聞いてまわろう。女王のいる王宮へは、木馬のある部屋で木馬を調べるとマリアが迎えにきてくれる。このあと、全体マップから王宮入口へ向かえばOKだ。

シェバト全体マップ



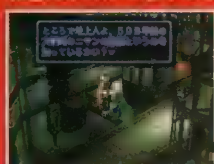
アウラ・エーベイル

首都のアウラ・エーベイルはとにかく立体的な交差が多いので、3Dマップに慣れていないと歩き回るのは非常に難しい。とくに高いところへ行きたい場合、連続でジャンプしていかないとならないような場所もある。とはいえ重要な情報は多く、ショップもあるのでしっかりチェックしておきたい。敵が出るワケではないので、面倒がらずに歩き回り、全体的な構造を把握しておこう。



王宮内も歩き回ろう!

アウラ・エーベイルだけではなく、ゼファーと会見したあとの王宮内もしっかりチェック。ここで得られる情報は、物語の核心に触れるものが多い。今は意味がわからなくても、記憶に留めておきたい。



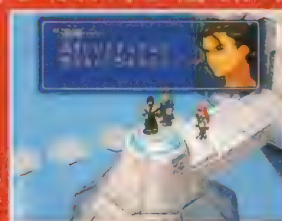
◀過去に起こった事件が、おぼろげながら見えてくる。



▶王宮内部にはラハン村から逃げてきたユイさんの姿も。

気になるメッセージ発見……!?

アウラ・エーベイルの中には、小型のエレベーターがいくつかあり、それで上下を行き来できる。しかし、その中で1つだけ動かないものがある。そこには、「あかつき」と「たそがれ」と「風」を得た者……というメッセージが。果たしてこのメッセージの意味することとは?



▶「風にいるチュチュ」とはどのチュチュなのか?

53 シャフト内部

王宮でマリアを仲間に加え、パーティメンバーの中からフェイを除く1人を王女護衛のため残したら、ひとまず王宮内でセーブしておこう。ドックへ向かうために中央のエレベーターに乗ると、途中で止まってしまい、そのままシャフト内部へ突入してしまうのだ。シャフト内部では敵が出現するうえ、仲間に入ったばかりのマリアが戦闘ではいささか頼りない。女王の間を出たところにいるチュチュ族からアイテムを買おう。

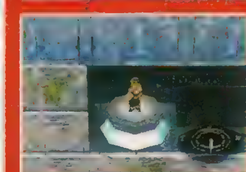
ザコは無視してアイテムを取ろう

シャフト内部に出現する敵は強敵が多いので、レベルアップを考えて進めるには、ちょっと効率が悪い。ここは、ザコ敵はできるだけ避けて先を急ごう。ただし、シャフトの行き止まりにはアイテムが置かれている場合が多い。ここは一度クリアすると戻れなくなってしまう場所なので、できるだけ回収しておきたい。また、ここの敵は非常に特徴がきわだっているので、あえて戦う場合はモンスターデータを参考に。

シャフト内部ポイントマップ



POINT 1　まずは最初の分かれ道を向かって左側へ進み、下層フロアのマップを回収。分かれ道まで引き返して反対側のエレベーターに乗り込む。

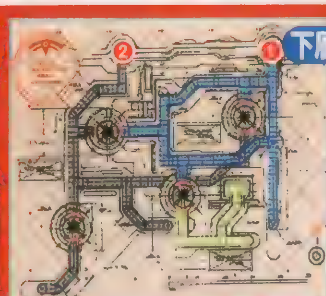


POINT 2　エレベーターから降りたら次の分かれ道を右に進み、エレベーターへ。反対側にあるエレベーターの先は行き止まりだが、アイテムがあるので先に回収。



POINT 3　外壁に出たら、目の前にあるスイッチを切り替え、動く足場の上に乗って先へと進む。その先にあるエレベーターに乗り込み、下層フロアへ。

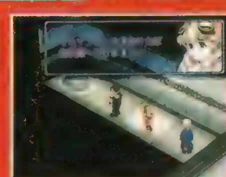
下層フロアマップ



POINT 4　ここからは先ほどのマップが使える。①の場所に出るので②の場所を目指して進んでいこう。ほとんどの行き止まりにアイテムがあるので、ついでに回収しよう。



POINT 5　再び外壁に出たら、2つの足場の間に乗って先へ。ここから先へはジャンプもあるので注意。メモリーキューブでセーブしよう。



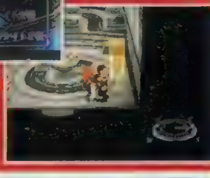
POINT 6　再びシャフト内部に入ればあとは1つ。とくに分かれ道はないので、道なりに進んでいこう。最終的にマンホールに飛び込めばOK。

54 シェバト・ジェネレーター防衛戦

ジェネレーター防衛戦では、4つの部隊に分かれた敵を、それぞれ1人を選んで迎撃に当たらせることになる。ここでバルトたちも合流するので、こちらはフェイ、エリィ、シタン、ビリー、バルト、リコの6人から選択が可能になるのだ。戦う順番は自由だが、途中でセーブができない。万全の準備を整えてから挑もう。



◀シタンが各部隊の情報を教えてくれるので、それに合わせてキャラを配置していこう



▶4部隊との戦闘が終わるとボス戦もある。途中でやられたときのことも考え、事前にセーブを

出撃キャラの選択が重要!

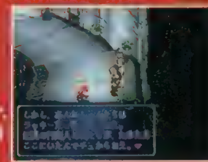
ジェネレーター防衛戦はすべて1対多数なので、かなり厳しい戦いになる。しかし、敵部隊にもそれぞれ特徴があるので、それに合わせたキャラを配置すればラクに勝てるぞ。第1、2ジェネレーターはともかく、第3、4は味方の中でも強力なギアを配置せよ。



▶ここでならメンバー変更も可能だ。

チュチュ族からパーツを買おう

防衛戦に出撃するメンバーが決まったら、次は装備を調えよう。王宮にいるチュチュ族に話しかけるとギアパーツを売ってくれるぞ。ここでは今までより高性能なパーツを販売しているので、余裕があれば全員分のパーツを1ランク上のものに買い換えよう。



▶ギア用のほか、キャラ用の装備品も買えるぞ。

戦う順番はどうする?

防衛戦では、4つの部隊のうちどれから倒すかは自由。ただし1戦闘ごとに装備の付け替えが可能なので、他のジェネレーターでの戦いで得たアイテムを、次の戦いで使うといったことが可能。それを考えると、2－1－4－3の順がオススメだ。1で手に入る貴金装甲板と、4で手に入るノイズフィルターは、3での戦いに有効なのだ。



▲それぞれ戦う前に装備の付け替えが可能。これを利用しない手はないぞ

第1ジェネレーター　リトルフット×2+ソラリス兵×6

オススメキャラ　エリィ

兵士は一撃で倒せるが、数が多いので苦労する。やはり複数攻撃できるエリィでないと厳しい。エラ・ドラゴンなどのエーテル攻撃かエアッドでまとめて倒そう。その他、通常攻撃でリトルフットを倒せばOK。なお、右のデータはリトルフットのもの。



◀ソラリス兵はエーテル攻撃で一度に倒す

H	600	E	300	G	0
宝	貴金装甲板　貴金装甲板＋1				

第2ジェネレーター　ホワイトナイト×3

オススメキャラ　ビリー

一番ラクに勝てる敵なので最初にここから片づけよう。ただ、ホワイトナイトは非常に素早くて、こちらが1回動く間に2回攻撃してくる。できるだけ素早いキャラで対抗だ。受けるダメージは微々たるものなので、一番弱いキャラを選んでもいい。



◀ホワイトナイトは強攻撃1発で沈むぞ

H	290	E	2800	G	500
宝	エーテル装甲、軽量装甲板＋1				

第3ジェネレーター　ツィダテール+ホワイトナイト×2

オススメキャラ　フェイ

ツィダテールは、様々な特殊能力を使ってくる強敵。しかし音波攻撃はノイズフィルターで、ジェルブレスは貴金装甲板で軽減できる。どちらも防衛戦で手に入るので、この戦闘を一番最後にして、これらを装備させてから戦おう。



◀お供の2体のホワイトナイトは先に倒そう

H	6000	E	4400	G	20000
宝	金メッキ				

第4ジェネレーター　アバランシュ+ホワイトナイト×2

オススメキャラ　バルト

アバランシュはパワー重視の大型ギア。ダメージは大きいが、命中率はやや低い。そこで、バルトを当ててワイルドスマイルをかけよう。これで敵の通常攻撃はほとんど当たらなくなる。ただし、防御力低下攻撃もしてくるので速攻で倒すこと。



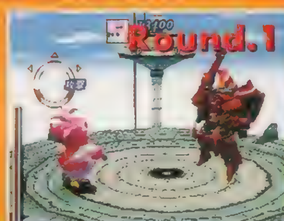
◀まずワイルドスマイルで命中率を下げよう

H	5000	E	4800	G	20000
宝	ノイズフィルター				

BOSS アハツェン

アハツェンとの戦闘は、まずはチュチュが巨大化して対抗する。このときは、敵の攻撃はほとんど効かないので普通に戦えばOK。最終的には負けてしまうがチュチュのさまざまな攻撃を試してみよう。その後ゼプツェンが登場してからが本番。しかしゼプツェンの強さは半端じゃないので普通に戦っていればOK。強攻撃→必殺技の繰り返しで簡単に勝てるぞ。

H	12000	E	30500	G	10000
宝	ウィザードリング				



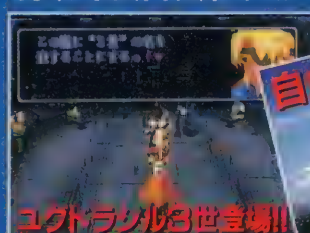
◀チュチュは必殺技を使えない。ひたすら攻撃を繰り返そう。



▶ゼプツェンの力を信じて戦え。

そして物語は再び地上へ!

アハツェンを倒すと、マリアがパーティに入り、再び地上へ降りることになる。ユグドラシルに飛行能力が加わり、自由に空を飛べるようになるぞ。次に向かうのはシャーカーンが侵攻しているニサンだ。なお、この時点でフェイは超必殺技の手ほどきを受ける。これ以降、超必殺技を覚えられるようになるぞ。



▲空を飛べるようになったユグドラシル3世でニサンへ。ちなみに、これ以降はチュチュが正式にメンバー入りとなる



ニサン～イグニスゲートへの穴

シャーカーンの手により突如始まったニサン侵攻。大急ぎでニサンに戻るバルトたちだったが、すでに街には人の姿はなかった。ファティマの碧玉を狙うシャーカーンを追って、バルトたちはニサン霊廟へと赴く。

56 ニサン法皇府 フェイ エリィ バルト

市街地にいる敵を一掃し（街の中で5回戦闘をする）、法皇府を解放する。議事堂で作戦会議を行い、一旦、街を出て、全体マップを通ってニサン霊廟へ向かう。霊廟入口にあるドアのロックは、マルーに頼まなかった場合、右奥を調べると開く。

57 ニサン霊廟 バルト フェイ エリィ

碧玉のロックをはずしながらギアのある最奥部へ。ここで碑文を読んで電源を入れ、1階下のブリッジへ。その後シャーカーンの兵が突入するので、碧玉ロックの場所まで戻る。シグルトが救援に来た後、ボス戦に。

58 イグニスゲートへの穴 フェイ マリア バルト

ニサンの西にあるイグニスゲートの穴へ。シャーカーンを倒すと、イグニスゲートが誘爆。

56 ニサン法皇府

ニサン法皇府へ入ると、町中での戦いになる。全部で5回戦闘をすればOKだ。ここで出てくるのはすべてアヴェ兵士なので、とくに問題なく勝てる。ただ、一度に出現する数が多いので、パーティにエリィを入れておこう。さらにラクになるぞ。



▲ニサンに入るとそのまま戦闘へ。入る前に準備を整えておこう。


▼街をうろついている敵の数は多いが、5回戦闘すればOK。

57 ニサン霊廟

霊廟に向かうメンバーは、フェイとバルトは固定で、あと1人を選ぶことができる。ここでは、複数の敵へのエーテル攻撃ができるエリィがオススメだ。また、霊廟から帰ってきてイグニスゲートへの穴に進む前には、ニサンの街のアジトで仲間に話しかければパーティメンバーが変更できる。こちらは、この時点では圧倒的な強さのゼプツェン・マリアがいいだろう。激戦は必至なので、ギアの整備と回復アイテムとの準備は万全にしよう！


▲霊廟をラクに進みたいならエリィがオススメだ。

マルーの援護をあてにするな!

霊廟内での戦闘は、マルーがNPCとして参加してくれる。たまにHPやステータスの回復をしてくれるのだが、けっこう気まぐれ。あてにせず危ないと思ったら自力で回復だ。


▶マルーが攻撃を受けることはない。

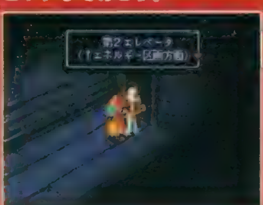
事前に無人のアイテム屋に行こう

街の人々はニサン霊廟に隠れているため誰もいない。そのため街の機能は停止している、と思いがちだが、じつはアイテム屋だけは売り買い可能。ついでにそこでセーブ。


▶無人だからといって代金はごまかせないのであしからず。

ニサン霊廟ポイントマップ

霊廟最上階は、メイン通路が円を描くように伸びており、その外周にいくつものドアが開いている。ドアの先には通路が伸びているが、すべて同じ構造のため、とにかく迷いやすい。ギアのある場所へ通じる通路はその中の1つだけだ。ドアを入るとき、どの方向を向いたドアかをチェックしておこう。


◀最上階以外では、とくに迷うことはない。

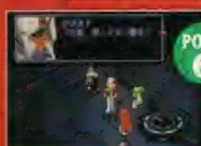

POINT 1 入口を開けるには、マルーに頼めばOKだが頼まないこともできる。その場合、右側奥を調べると開く。


POINT 2 碧玉のある場所では、バルトとマルーが協力することで道が開く。このパターンで先に進んでいく。


POINT 3 ブリッジで電源が入ってないことを確認。念のためセーブし、エレベーターですぐ上の最上階へ上がる。


POINT 4 最上階では、円状の通路から北東に向いたドアを抜ける。その先の通路にある碧玉で奥のドアを開け、中に


POINT 5 ここで、写真の場所に入ると、ギアのあるところへ。そこで碑文を調べると、電源が入る。ブリッジへ戻ろう。


POINT 6 ブリッジでのイベントが終わると、最上階の碧玉の部屋へ。自動的にイベントが発生し、戦闘になる。

BOSS エトーン改

ボスではあるがその強さはザコ程度。普通に戦っていればまず負けることはないのでご安心。


▲新戦力の能力を計るには、ちょっと物足りないくらい。

H	3300	E	15255	G	5000
宝	対刻印バリア、刻印装甲板				

58 イグニスゲートへの穴

イグニスゲートへの穴へ向かうときは、ニサンでギアの燃料を補給しておくこと。また、パーツも最高のものにしておこう。エンジンは、燃料よりも攻撃力を優先させよう。

戦う前にこれだけはやっておこう

入口でエトーン改と再び戦うことになるので、この戦闘で得た対刻印バリア（または刻印装甲板）を必ず装備。先の霊廟内での戦いでも手に入るので、これで全員に行き渡るハズだ。また、できれば全員に水ヴェール装甲板も装備させておきたい。


▲エリィを使う場合は、ブレイクロッドGでエンジンスロウを狙え。

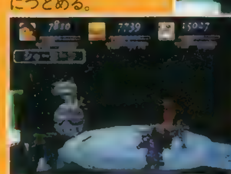
BOSS シャーカーン

シャーカーンの行動は、ゲートと繋がっている間に2回HPを回復→イグニスストームで攻撃→しばらくゲートから離れて攻撃→再びゲートに繋がる……というパターンを繰り返す。繋がっているときに攻撃すると、前半は反撃（届かない）、後半はHPを回復する。前半はひたすらレベルの高い必殺技で攻撃し、後半はゲートから離れているときを狙って攻撃だ。攻撃力の高いゼプツェンを主軸とした、パワー重視のパーティ構成がオススメ。

H	18000～20000	E	218343	G	30000
宝	エーテル装甲＋1				


◀最初はゲートに繋がっていてもひたすら攻撃。反撃は無視。レベル2以上の必殺技を狙っていこう。


▶後半は、繋がっている間はチャージや回復につとめる。


◀ゲートから離れているときの刻印攻撃は、対刻印バリア（刻印装甲板）で防げる。必ず装備させておこう。

ファティマ城〜サルガッソー

シャーカーンのギアの爆発に巻き込まれ、イグニスのゲートは破壊された。これで残るゲートはあと2つ。ファティマ城でつかの間の休息を取ったフェイたちは、教会の下に眠るゲートを破壊するための作戦を決行。2手に分かれ、一方はバベルタワーへと向かうことに……。

●ファティマ城

ファティマ城へ凱旋したバルトは王政の廃止を宣言。その後、城で作戦会議が行われる。碧玉要塞のビーム砲とバベルタワーの反射鏡を使って、教会地下のゲートを破壊することに。ここで、パーティを2つに分ける。タワー側はフェイ、エリィ、シタン。要塞側はビリーと、ほかに2人を選択可能。

●バベルタワー&碧玉要塞

シタン　エリィ　フェイ
ビリー　バルト　マリア

2つのパーティのイベントが交互に展開。①タワー：ギアから降りてコントロールルームへ行くとドミニアとケルビナが襲撃、戦闘に。②要塞：トロネとセラフィータが襲撃、戦闘に。③要塞：ビーム砲がはずれる。④タワー：再びドミニアとケルビナとの戦い。⑤要塞：再びトロネとセラフィータの戦い。その後2度目の発射により、ゲートが破壊される。

●タムズ

フェイ　エリィ　バルト

残り1つになったゲートの情報を求めてタムズに。艦長と話すと、サルガッソーポイントの情報を聞ける。その後、シグルドと話すと自動的にサルガッソーへ。

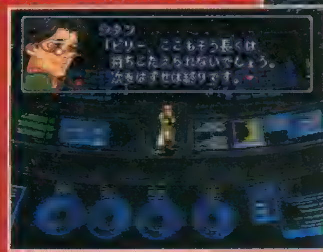
●サルガッソー

フェイ　エリィ　バルト

海中では、海流の流れのあるところを先に進み、その先で一度浮上して（□を連続で押す）空の宝箱を調べる。すると海流が止まり藻でふさがれていた場所が開くので、その先へ進む。ゲート前では、待ち伏せていたエメラダとの戦いに。勝利後、サルガッソーゲートは破壊される。

60 バベルタワー&碧玉要塞

2つ目のゲート破壊作戦は、2つのパーティが交互に展開していく。とはいえほとんど自動的に進むので、頭を使う必要はない。長〜いイベントの合間に、ボス戦が合計4回起こると思えばよい。4回といっても、同じ敵と2回ずつ戦うだけなので、戦い方さえわかれば楽勝だ。





◀▲1回目の作戦は必ず失敗するので、同じ敵と2度戦わなくてはならない。

BOSS ブレードガッシュ（ドミニア）マリンバッシャー（ケルビナ）

どちらかを倒すと、もう一方がHP回復を1回だけ行う。攻撃を一方に絞り、各個撃破していこう。マリンバッシャーにはエラ・ドラゴンが効果的。ネレイダスサイクロンに備え、火ヴェール装甲板を装備しておくとラクだ。戦い方は1回目、2回目ともに同じ。



▲ブレードガッシュにはエアッドが効果的。

▼マリンバッシャーの攻撃はすべて水属性。

●ブレードガッシュ	H	4000	E	25512	G	5000
	宝	EPドライブ				
●マリンバッシャー	H	5000〜6000	E	25512	G	5000
	宝	A・Eドライブ				

BOSS スカイギーン（トロネ）グランガオン（セラフィータ）

基本的にドミニアたちと同じ。どちらか一方に絞った集中攻撃で各個撃破していこう。スカイギーンは地属性、グランガオンは水属性の攻撃が効果的だが、それ以外の属性攻撃は吸収されるので注意。さほど強くないので、普通に必殺技中心で戦っていても勝てる。

▼風属性の攻撃をしてくるスカイギーン。



▲グランガオンは火属性の攻撃をしてくる。

●スカイギーン	H	5000〜6000	E	25512	G	5000
	宝	VITドライブ				
●グランガオン	H	5000〜6000	E	25512	G	5000
	宝	ETドライブ				

62 サルガッソー

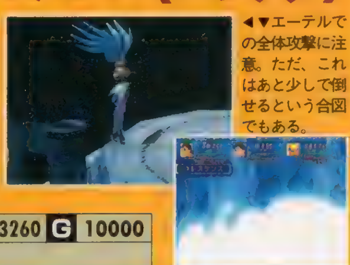
これまでのダンジョンと違い、移動がかなり制限される。基本的に、画面に向かって"奥へ"進んでいけばOK。なお、行き止まりなどで上から光が差している場所があったら、□を連打しよう。すると、浮上することができるぞ。これを覚えていないと先に進めないので注意。



▲移動が制限されており、視点変更もできない。

BOSS クレスケンス（エメラダ）

怖い相手ではないので、必殺技を中心に戦えばOK。ただし、HPが低くなるとエーテル攻撃を全体にかけてくるので注意。



◀▼エーテルでの全体攻撃に注意。ただ、これはあと少しで倒せるという合図でもある。

H	14000	E	253260	G	10000
宝	なし				

サルガッソーポイントマップ

オススメ装備 アースなどの耐電アクセサリー

海底ということでとにかく画面が暗く、自分がどこへ向かっているのかわかりにくい。ジャンプすると位置を見失いがちなので、何でもない所でジャンプするのは控えよう。下のマップはだいたいの目安になるぞ。



▲この海域の敵はとにかく強力。HPに不安があったら、とりあえず一度ユグドラシルに戻るようにしよう。



POINT 1 まずは、最初の分岐点を右に進む。そのすぐ後の分岐点を右に進むとメモリーキューブがある。ここで一旦セーブをしておこう。



POINT 2 海流が激しく流れている場所を無視して左に進むと、空の宝箱がある。それを開けると海流が止まり、奥へ進めるようになる。



POINT 3 浮上したところにあるドアを抜ければサルガッソーゲートだ。いきなりボス戦となるので、装備をチェックしておこう。

※次回のストーリー攻略は、天空の巨大国家ソラリスに迫る！

戦闘解析編

簡単操作で迫力の戦闘シーンが楽しめる「ゼノギアス」。しかし、このゲームの独特なシステムを使いこなすことができなければ、本当の戦いの面白さはわからないだろう。そこで、必殺技や連殺などの重要なシステムをピックアップし、そのシステムを徹底解析していこう。

キャラ戦闘編 必殺技を極める!

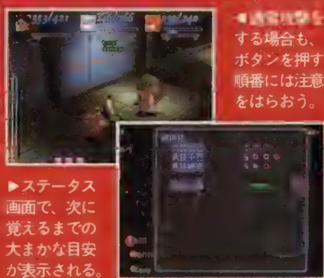
コマンドを入力することで出すことができる必殺技は、キャラ戦闘では欠かせない要素となる。しかし、あらかじめキャラが必殺技を修得しておかなくては、いくら正しいコマンドを入力しても出すことはできないのだ。そこで、必殺技の効率の良い覚え方を重点的に解説していこう。



◀簡単操作で派手さも威力も抜群。必殺技は、キャラ戦闘の華といえる。

必殺技を修得しよう!!

必殺技の修得条件はキャラのレベルに加え、その必殺技に必要なボタンを何回押したかが重要になってくる。さらに同じボタンでも、「何回目に押したか」という条件まで絡んでくるので、その法則は複雑なのだ。下に、早く覚えるための3つのポイントを紹介するので参考にしよう。



◀通常攻撃をする場合も、ボタンを押す順番には注意をはらおう。

▶ステータス画面で、次に覚えるまでの大まかな目安が表示される。

1 ボタンはまんべんなく

通常攻撃で□や○ばかり押していると、コマンドに△を含んだ必殺技はなかなか覚えられない。通常攻撃ではすべてのボタンを偏らないように押していこう。

2 ザコ戦でカウントを稼ぐ

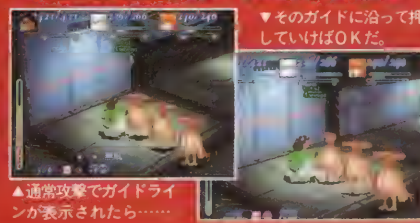
技修得の条件であるボタンを押す回数は、ザコ戦で稼ごう。ただし、すでに覚えた必殺技を発動すると、そのとき押したボタンはカウントされないので注意しよう。

3 覚えたい技のコマンドを入力

例えば□→□→○というコマンドの必殺技を覚えたい場合、その順番通りに通常攻撃を繰り返せば、覚えが早くなる。特定の必殺技を早く覚えたいときはこの方法がよい。

ガイドに沿って必殺技を入力しよう!!

必殺技が出せる場合、次にどのボタンを押せばどんな必殺技が出るかが画面に表示される。これに沿って入力すればOK。なお、必殺技が発動すると、そのターンでの攻撃は終了となるぞ。

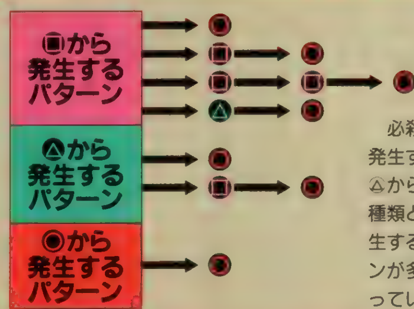


▲通常攻撃でガイドラインが表示されたら……

▼そのガイドに沿って押していけばOKだ。

必殺技コマンドのパターンを覚えよう

必殺技コマンドは全部で7パターン。この組み合わせはすべてのキャラに共通となっているので、とにかくこの7種類のパターンを指で覚えよう。必殺技を覚える際にも、使う際にも役に立ってくれるぞ。



必殺技のパターンは全部で7種類

必殺技コマンドは、□から発生するパターンが4種類、△からが2種類、○からが1種類となっている。□から発生する必殺技はバリエーションが多いので、これを主に使っていくといいだろう。

キャラ戦闘編 連殺を極める!

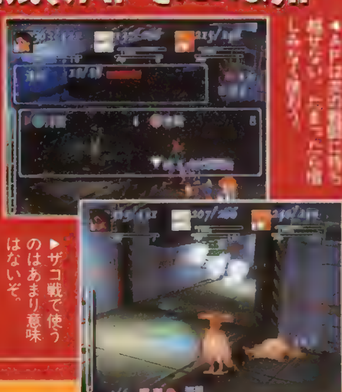
連殺は、通常は1ターンにつき1回しか出せない必殺技を連続して使用できるようにするコマンド。そのときに必要となるのがAPで、攻撃の際に行動ポイントを残しておくことで加算されていく。強敵との戦いでは、連殺を行うために行動ポイントを残しておくことが重要になってくるのだ。



◀威力もスピード感も倍増する連殺。ボス戦では積極的に使いたい。

まずは行動ポイントを残し、APをためよう!!

連殺に必要なAPは、戦闘中にためていかなくてはならない。APをためるためには、通常攻撃を途中でキャンセルし、行動ポイントを残せばOK。残った行動ポイントが、そのままAPとなる。例えば、行動ポイントが7のとき、通常攻撃で弱を1回（行動ポイント1消費）だけ押してキャンセルすると、残った行動ポイント6がそのままAPとして蓄えられることになるというわけだ。

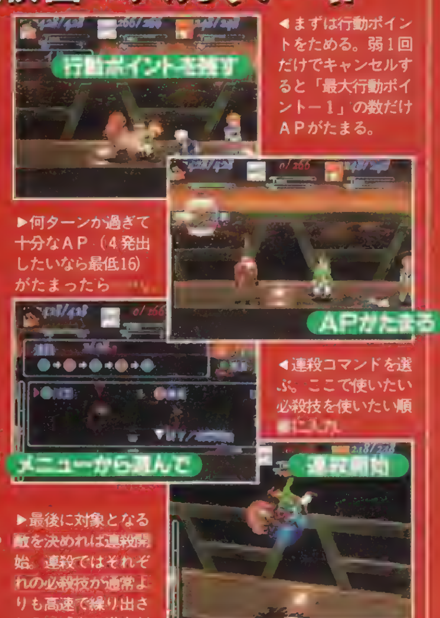


◀APは次の戦闘に持ち越せない。たまったら惜しみなく使おう。

▶ザコ戦で使うのはあまり意味はないぞ。

メニューから順番に入力していく!

行動ポイントを残し、APが十分たまったらコマンドの「連殺」を選ぼう。すると現在覚えている必殺技の一覧が表示されるので、あとは、どの必殺技をどういう順番で使うかを決定すればOK。ただし、連殺には1個の必殺技につき4～6ポイントのAPが必要となる。最低でも2回以上連続で行えなくては意味がないので、連殺を使うタイミングはAPが最低でも8～10以上になったときが望ましい。HPの高いボス戦などでは、25～30までためて一気に5～6発の必殺技を打ち込んだ方が効率がいい。相手のHPに合わせてためるAPを変えていくようにしよう。



◀まずは行動ポイントをためる。弱1回だけでキャンセルすると「最大行動ポイント－1」の数だけAPがたまる。

▶何ターンか過ぎて十分なAP（4発出したいなら最低16）がたまったら……

◀連殺コマンドを選ぶ。ここで使いたい必殺技を使いたい順番に入力。

▶最後に対象となる敵を決めれば連殺開始。連殺ではそれぞれの必殺技が通常よりも高速で繰り出される。威力も満点だ。

ギア戦闘編 ギアの必殺技を極める!

キャラが必殺技を覚えていれば、ギアに乗っていても必殺技を出すことができる。しかし、通常攻撃が1ターンに1回しか行えないギア戦では、必殺技の出し方がキャラ戦とは異なっているのだ。ここでは、その必殺技を出すための手順を詳しく解説していくのでよく覚えておこう。



◀キャラとは違った重厚感溢れる迫力を持っている攻撃。それがギアの必殺技だ。

ギアの必殺技は2つのボタンの組み合わせ

ギアの必殺技は、基本的に通常攻撃を出したあと、何かボタンを押すことで発動する。ただし、出すためには必殺技のレベルに応じたアタックレベル(以下AL)が必要となってくる。レベル3までの必殺技コマンドと、出すために必要なALは右の通りだ。

コマンド	レベル
□→□	レベル1 (AL1以上)
□→△	
△→□	レベル2 (AL2以上)
△→△	
○→□	レベル3 (AL3以上)
○→△	

アタックレベルを上げよう!!

ALを上げるには、何でもいいから通常攻撃をすること。1回攻撃するごとに1ずつ上がっていく(ただし、上がるのは攻撃を行った場合のみ)。レベル2の必殺技を出したいならALを2まで上げればOK。



◀通常攻撃は、どのボタンを押しても上がるALは1だ。

▶現在のALは、戦闘中画面左下に表示されている。

レベル2の必殺技を出したい場合は?

まずは1回通常攻撃を行い、ALを1にする。そして次のターンで、もう一度通常攻撃を出す(このとき、必殺技を出してはダメ)。これでALが2になるので、次のターンの攻撃で△を押す。すると、使える必殺技が表示されるので、出したい必殺技のボタンを押せばOK。レベル2の技を使ったので、ALは0に戻る。AL2のときレベル1の必殺技を使いたい場合、通常攻撃で□を押し、ガイドに沿って何かボタンを押せばOK。この場合、AL2でレベル1(必要AL1)の必殺技を使ったのでALは1になる。



注意 キャラが必殺技を覚えてないとダメ

ギアの必殺技は、キャラの必殺技と連動している。そのため、搭乗するキャラが必殺技を覚えてないと使えないのだ。この場合、覚えているレベルまでしかALは上昇しないので注意。



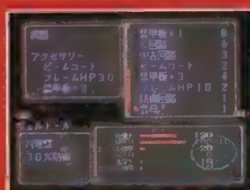
特殊なアイテムが必要な必殺技もある

必殺技には、ギアに特殊なアイテムを装備させないと出せないものもある。それっぽいアイテムを入手したら装備させてチェックしてみよう。意外な必殺技が発見できるかもしれないぞ。



ギア戦闘編 ギアパーツを極める!

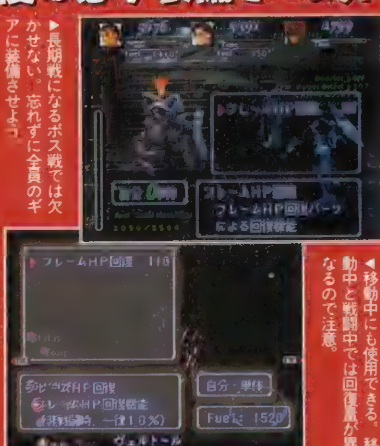
ギアには、アクセサリーを3つまで装備できる。アクセサリーの中には、特定の攻撃を軽減(または無効化)できるものが多い。電撃系の攻撃を多用してくるボスには雲母やアースといった耐電アクセサリーを装備させるなど、敵に合わせて臨機応変に変えていくことが重要になるぞ。



◀面倒がらずに、ボスやフィールドに合わせてアクセサリーを変えていこう。

フレームHP回復は必ず装備させよう!

ギア用のアクセサリーの中でもっとも重要なのがフレームHP回復。燃料を消費してギアHPを回復する装置で、戦闘中「特殊装置」のコマンドで使用できる。かなり後半になるまで、戦闘中にギアのHPを回復する手段はコレ以外にはない。絶対忘れずに装備させよう。ちなみに、フレームHP回復には10、30、50など数タイプがあり、それぞれ消費燃料と回復量が違う。50のタイプは回復量は高いが消費燃料もその分多い。中盤くらいまでは30がオススメだ。

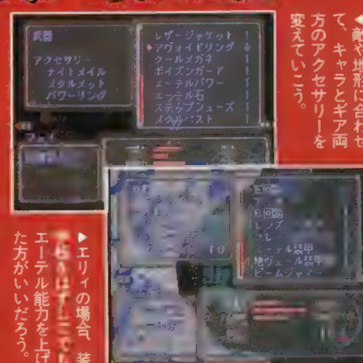


▶長期戦になるボス戦では欠かせない。忘れずに全員のギアに装備させよう。

◀移動中にも使用できる。移動中と戦闘中では回復量が異なるので注意。

キャラのアクセサリーもチェック!

ギア戦では、ギアのアクセサリーだけではなく、搭乗者のアクセサリーも重要になる。なぜなら、キャラが装備しているアクセサリーが、ギアに効果を及ぼす場合もあるのだ。例えば、搭乗者がエーテル能力をアップさせる「エーテル石」を装備していた場合、ギアのエーテル能力も上昇する。キャラとギア、それぞれが同系統のアクセサリーを装備することで、効果を倍増させることもできるぞ。

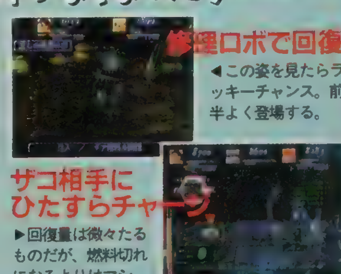


◀敵や地形に合わせて、キャラとギア両方のアクセサリーを変えていこう。

▶エリィの場合、装[illegible]エーテル能力を上げた方がいいだろう。

ONE POINT 攻略 バトル中に燃料がなくなったら……

戦闘で燃料を回復するには、チャージ(防御)を行うしかない。ボス戦の前に燃料が心もとなくなったら、ザコ相手にひたすらチャージを繰り返そう。チャージで回復する燃料は、そのときのALによって異なるぞ。また、ザコ敵に修理ロボが登場したら、攻撃しないこと。燃料とHPを回復してくれる場合があるのだ。



◀この姿を見たらラッキーチャンス。前半よく登場する。

▶回復量は微々たるものだが、燃料切れになるよりはマシ。

キャラクター別固有技一覧

メインキャラクターたちが持っている必殺技と特殊能力、そして搭乗ギアの必殺技を、キャラ別に分けて一挙に紹介しよう。これらの中でも、特殊能力はとくに重要になってくる。攻撃オンリーの必殺技と違い、キャラクターごとに攻撃中心、サポート中心、回復中心などといった様々な特徴を持っているのだ。それぞれの特徴をしっかり把握して、そのキャラがどのように戦っていけばよいか理解しておこう。そうすれば、パーティ編成の際も迷うことはなくなるぞ。ちなみに、特殊能力は純粋にレベルアップにより覚えていく。「エーテル」や「気功」などキャラによって呼び名は違うが、EPを消費して使用して使うのは共通だ。使用の際も、使いたい能力をメニューから選ぶだけなので、非常にわかりやすくなっている。



▲派手なアクションと高い能力が魅力。必殺技はまさに戦闘の華と言えよう。

▼特殊能力は、サポートや回復など重要に関っている。戦闘の鍵となるぞ



フェイ



主人公のフェイが持っている特殊能力の気功は、攻撃、回復などと各種の効果が取りそろっており、非常にバランスが取れている。扱いやすさにかけては抜群のキャラといえるだろう。戦闘では、常にパーティを引っ張っていくリーダーとなってくれる。

必殺技

技名	コマンド	解説
武技雷迅	□○	高速で敵に接近し、瓦割りを喰らわせる
武技千烈	□□○	連続打撃のあと蹴り上げ、掌打
武技破岩	△○	敵の頭上で連続蹴り
武技崩天	□□□○	連続での肘鉄
武技天舞	□△○	蹴り上げ、自分もジャンプして空中蹴り
武技龍迅	△□○	突き上げアッパーのあと双掌打
武技虎砲	○○	力をためてからの連続打撃

特殊(気功)

名前	EP	範囲	効果
指弾	2	敵単	無属性の攻撃
内養功	2	味単	HPを少し回復する
剛気	4	自分	攻撃力を高める
柔気	4	自分	カウンター能力が発動する
光勁	5	自分	防御力アップ&攻撃力ダウン
闇勁	5	自分	攻撃力アップ&防御力ダウン
千光	10	敵単	無属性の攻撃
銀牙	20	敵全	無属性の攻撃・支援効果を破棄

フェイ・超必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
超武技風勁	敵単	物理/風	□□□□○
超武技地勁	敵単	物理/地	□□△○
超武技火勁	敵単	物理/火	□△□○
超武技水勁	敵単	物理/水	△□□○
超武技光勁	敵単	物理/光	△△○
超武技闇勁	敵単	物理/闇	○□○

超必殺技は、通常の必殺技修得条件に加え、ゲーム後半のあるイベントをクリアする必要がある。フェイ以外のキャラも超必殺技を覚えるのだろうか。

ヴェルトール必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
武技雷撃	敵単	物理	□□
武技烈風	敵単	物理	□△
武技雷轟	敵単	物理	□○
武技破山	敵単	物理	△□
武技竜天	敵単	物理	△△
武技十字	敵単	物理	△○

ヴェルトールは拳や蹴りを使った攻撃を得意とする格闘戦用のギア。武器を装備することはできないが、攻撃力は非常に高くなっている。専用の特殊装置はなし。

エリィ



エリィの使う特殊能力は、通常のRPGで言うところの魔法のようなもの。彼女の使うエーテルはすべて属性攻撃。とくに全体攻撃のエーテルは、キャラ戦闘だけでなく、ギア戦闘においても役に立ってくれるという優れものだ。

必殺技

技名	コマンド	解説
スクリーマー	□○	鼓膜が破れるほどの大声で攻撃
スピニングソルト	□□○	回転しながらロッドで攻撃し、キック
ブレイクスルー	△○	連続で殴りつけたあと、一気に貫く
ダブルインパクト	□□□○	両手のロッドによる連続攻撃
スカイアタック	□△○	ジャンプからの連続攻撃
シャインスパーク	△□○	回転しながら連続で攻撃
スティングキック	○○	ロッドでの連続攻撃のあと、キック

特殊(エーテル)

名前	EP	範囲	効果
リグ・ボルト	2	敵単	風属性の魔法攻撃
ルド・ランス	2	敵単	地属性の魔法攻撃
エラ・キューブ	2	敵単	火属性の魔法攻撃
レイ・アイス	2	敵単	水属性の魔法攻撃
リグ・バーン	6	敵エ	風属性の魔法攻撃
ルド・ストーム	6	敵エ	地属性の魔法攻撃
エラ・ドラゴン	6	敵エ	火属性の魔法攻撃
レイ・ミスト	6	敵エ	水属性の魔法攻撃
リグ・ウェイブ	10	敵全	風属性の魔法攻撃
ルド・ゴースト	10	敵全	地属性の魔法攻撃
エラ・ラーゴ	10	敵全	火属性の魔法攻撃
レイ・ロード	10	敵全	水属性の魔法攻撃

ヴィエルジェ必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
ダブルインパクト	敵単	物理	□□
ハードスマッシュ	敵単	物理	□△
ビートストーム	敵単	物理	□○
ソニックドライブ	敵単	物理	△□
ハートストライク	敵単	物理	△△
メガインパクト	敵単	物理	△○

攻撃力が低いので、必殺技での物理攻撃より、エーテル攻撃を重視した方が効果的。専用武器はロッド系。専用特殊装置として、エアッドを装備している。

リコ



リコの使う気合いは、自分にかけるタイプのサポート系能力が中心となっている。長期戦になりそうなときは頼りになるが、普段は本人の高い攻撃力を活かして、必殺技を出していった方がいいだろう。

必殺技

技名	コマンド	解説
リコ・ロケット	□○	両足を使った飛び蹴り。いわゆるヘニュブキック
デスドライブ	□□○	投げ技。いわゆるブレーンバスター
バンデラス・ラナ	△○	両足で敵の頭をはさみ地面にたたきつける技
ドラゴンナックル	□□□○	ワン・ツー・アッパー
雷炎ボム	□△○	投げ技。いわゆるパワーボム
パイルクラッシュ	△□○	投げ技。いわゆるパイルドライバー
サルトストライク	○○	強烈なボディプレス

特殊(気合い)

名前	EP	範囲	効果
鋼の肉体	2	自分	防御力をアップする
鋼の拳	2	自分	力をアップし、攻撃力を高める
鋼の精神	2	自分	エーテル防御力アップ
鋼の闘気	4	敵単	無属性の攻撃

シューティア必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
ドリルウォー	敵単	物理	□□
ボンバーヘッド	敵単	物理	□△
ドリルドライバー	敵単	物理	□○
グランドスラム	敵単	物理	△□
トルネードD	敵単	物理	△△
ギルトハンマー	敵単	物理	△○

どっしりとした外見の通り、非常に高い攻撃力を持っている。必殺技も派手で威力も抜群だ。専用の特殊装置はなく、武器の装備もできない。

 ※表中の範囲の欄の、敵単=敵1体への攻撃、敵エ=敵数体へのエリア攻撃、敵全=敵全体への攻撃を表します。



シタン

シタンの使う秘術は、主にサポート系の効果を持っている。火聖衣などの属性を変化させる各種の秘術は、敵にかけて、弱点の属性で攻撃を行うという使い方もできる。

	技名	コマンド	解説
必殺技	浮雲	□○	連続攻撃のあと、空中で肘打ち
	無風	□□○	超連続攻撃。あまりの速さに止まって見える
	刃雷	△○	空気を割くような手刀の連続攻撃
	震雷	□□□○	蹴り、打撃、跳び蹴りの3段攻撃
	連剣	□△○	連続攻撃のあと、サマーソルトキック
	波壊	△□○	強烈な3連撃
	奥義	○○	掌打からの蹴りで敵を宙に浮かせ、落下してくる敵に掌打

	名前	EP	範囲	効果
特殊(秘術)	小波	2	味単	HPを少し回復する
	練気	2	自分	次に使う秘術の効果範囲が全体になる
	風聖衣	4	味単	地属性に強く、風属性に弱くなる
	地聖衣	4	味単	風属性に強く、地属性に弱くなる
	火聖衣	4	味単	水属性に強く、火属性に弱くなる
	水聖衣	4	味単	火属性に強く、水属性に弱くなる
	緑掌	3	味単	肉体的なステータス異常を回復する
	霊掌	3	味単	精神的なステータス異常を回復する
	光香	2	味単	防御力アップ&攻撃力ダウン
	闇香	2	味単	攻撃力アップ&防御力ダウン
	仙勁	6	味単	次のターンまでの時間が半分になる

ヘイムダル必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
拳追	敵単	物理	□□
烈風	敵単	物理	□△
流影	敵単	物理	□○
震雷	敵単	物理	△□
風迅	敵単	物理	△△
龍牙	敵単	物理	△○

フェイと同じく格闘系のギア。攻撃力、素早さなどにおいてバランスの取れた機体。必殺技も格闘系で、武器の装備はできない。専用の特殊装備もなし。



バルト

バルトの魅力は、豊富に揃ったサポート系の特殊能力。とくに敵の命中率を下げるワイルドスマイルはボス戦で重宝する。このゲームでは支援効果が非常に有効なため、サポート系の特殊能力は役に立つぞ。

	技名	コマンド	解説
必殺技	ネックハンター	□○	ムチを首に巻き付け、持ち上げて地面に叩きつける
	ツインソニック	□□○	ムチで敵を持ち上げ、地面に連続で叩きつける
	リズムショック	△○	2本のムチを使っての乱れ打ち
	ダイナミック	□□□○	2本のムチで敵を持ち上げ、連続攻撃
	アストラル	□△○	敵を膨らませてから、ムチ攻撃
	ネックソーサー	△□○	空中に蹴り上げてムチで連続攻撃
	帝王の裁き	○○	2本のムチを使っての華麗な乱れ打ち

	名前	EP	範囲	効果
特殊(エーテル)	ワイルドスマイル	2	敵単	命中率を低下させる
	ゴールドショット	2	敵単	敵単体に無属性のエーテル攻撃
	ホワイトグローブ	3	敵単	攻撃を自分に集中させる
	レッドコロン	4	自分	攻撃力アップ
	ブルーコロン	6	自分	命中&回避アップ
	ホワイトコロン	6	自分	カウンター能力発動
	ウィンドモード	4	味単	風の攻撃属性をつける
	アースモード	4	味単	地の攻撃属性をつける
	ファイアモード	4	味単	火の攻撃属性をつける
	ウォーターモード	4	味単	水の攻撃属性をつける

ブリガンディア必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
チェーンウェーブ	敵単	物理	□□
ビートスネーク	敵単	物理	□△
スパークウェーブ	敵単	物理	□○
ブラッドスネーク	敵単	物理	△□
ビートストーム	敵単	物理	△△
デッドキャノン	敵単	物理	△○

能力は平均的だが、少々中途半端な感じは否めない。専用の特殊装備はゲーム前半ではない。ユグドラシルがバージョンアップしたら特殊装備をチェック。



ビリー

ビリーは銃を自在に操り、攻撃力が非常に高い。また、職業が神父ということもあり、回復系の特殊能力を数多く持っている。攻撃、支援どちらの役割をさせても、かなり役に立ってくれるぞ。

	技名	コマンド	解説
必殺技	アダムズアップル	□○	コインを投げ、それを貫通して敵の頭を撃ち抜く
	ガンホリック	□□○	2丁拳銃で乱れ撃ったあと、ショットガンで射抜く
	ヘルブラスト	△○	肘に隠した拳銃で狙い撃ち
	ナットクラック	□□□○	2丁拳銃での早撃ち&乱れ撃ち
	スカイウォーカー	□△○	敵を宙でもて遊び連射攻撃
	デビルブラスト	△□○	肘に隠した拳銃で2連続の狙い撃ち
	バァンフラウ	○○	ショットガンを高く放り投げ、連射攻撃からショットガンでとどめ

	名前	EP	範囲	効果
特殊(エーテル)	浄化の光	2	味単	すべてのステータス異常を回復する
	癒しの光	2	味単	HPを回復する
	聖なる光	4	味全	味方全員のHPを回復する
	女神のエール	4	味単	次のターンまでの時間が半分になる
	女神の眼差し	4	味単	物理防御力がアップする
	風の盾	4	味単	風の属性攻撃を防ぐ
	地の盾	4	味単	地の属性攻撃を防ぐ
	火の盾	4	味単	火の属性攻撃を防ぐ
	水の盾	4	味単	水の属性攻撃を防ぐ
	女神の気合い	8	味単	戦闘不能回復

レンマーツォ必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
ダブルスナップ	敵単	物理	□□
バードスナップ	敵単	物理	□△
ハードガン	敵単	物理	□○
ガンブリンガー	敵単	物理	△□
インパクトガン	敵単	物理	△△
ゴッドフィスト	敵単	物理	△○

攻撃力の高さに加え、非常に素早いので先手を取りやすい。武器は銃で、弾丸の補充が必要になる。ゲーム後半のあるイベント後には特殊装備も搭載される。



マリア

ゲーム後半で登場するマリアは、必殺技を使えないのでキャラ戦闘ではあまり使いどころがない。しかし、搭乗するギアのゼプツェンがとにかく強力。ギアでの戦闘がメインになりそうなときは、必ずや役に立ってくれるだろう。

ゼプツェン必殺技

技名	範囲	属性	コマンド
メガハンマー	敵単	物理	□□
ダイナファイト	敵単	物理	□△
グラビトンパンチ	敵単	物理	□○
ダイナフラッシュ	敵単	物理	△□
ダイビングヘッド	敵単	物理	△△
グラビトンプレス	敵単	物理	△○

驚くべきは、その攻撃力の高さ。通常攻撃で、ほかのギアの必殺技なみのダメージを引き出すことができる。武器装備はできないが、豊富な専用特殊装備を持つ。

ONE POINT 攻略 特殊能力の賢い使用法

このゲームの特徴的な部分は、サポート系の能力が非常に役に立つということだ。敵の命中率低下や味方の攻撃力増加は、特殊能力の使用でかなり違ってくる。ボスなどの長期戦では、攻撃系よりもサポート系を優先させていこう。とくにギア戦で役に立ってくれる。なお、ギア戦では使えなかったり、効果が変わってしまう能力もある。なかでもHP回復の効果は、すべてギアの防御力回復になってしまう。回復役のビリーは特に注意。



▶攻撃系の特殊能力はキャラ、ギア戦どちらでも役に立つ。

◀HP回復は防御力回復の効果に。ギアのHPは回復不能。

データ編

モンスター、アイテム、装備品など、ここからは旅の役に立つデータを一挙公開！ゲーム中にわからないことがあったら紐解くもよし、つねにこのページを開いて座右に置いておくもよしの、便利なデータ集なのだ。豊富なデータを有効に活用して、スムーズに旅を進めよう。

モンスター

今回の攻略範囲で登場するザコモンスターおよびギアは、ここで紹介する40種類。見たことのない敵と出会ったら、まずこのデータで強さを確認しよう。言うまでもないことだが、巨大なモンスターや敵のギアに対しては、こちらもギアに乗っていないと太刀打ちできない。そういった敵が出現するエリアでは、ギアに乗って行動すること。

[データの見方]
❶敵の名称 ❷グラフィック ❸最初に出現するエリア ❹HP ❺得られる経験値 ❻落とす金額 ❼落とすアイテム ❽特徴

名称	出	H	E	G	宝	特徴
つちのこ❶	❸	❹	❺	❻	❼	❽
つちのこ	ラハン山道	15	2	0	つちのこの肉	さして強くないが、ＨＰを奪う特殊能力「ちゅーちゅー」には注意。
さい	ラハン山道	14	3	0	なし	背後に回り込み、逃げ道をふさぐ邪魔な敵。数が多いとやっかい。
ホッパー	ラハン村周辺	100	8	0	剣闘着	ＨＰが多く、とてもしぶといモンスター。必殺技でしとめよう。
ココボルドー	ラハン村周辺	35	3	0	剣闘ぼうし	常に２匹一組で出現。持ち前の素早さで、先手をとって攻撃してくる。
ムシャ百式	ラハン村(襲撃イベント)	150	90	50	なし	通常攻撃一本で押してくる相手。強攻撃２発でさっさと片づけよう。
エアッドギア	ラハン村(襲撃イベント)	?	?	?	なし	グラーフが操っている遠隔操作の無人ギア。エアッドの一種らしい。
フォレストエルフ	黒月の森	41	21	0	ゼータソル	体術を使うモンスター。コンボ、投げ技のどちらもなかなかの威力。
甲殻虫	黒月の森	7	35	0	奇妙な果実	防御力の高さは驚異的。弱攻撃の連打やエーテル攻撃が有効。
ビーニック	黒月の森	30	19	0	なし	枝の上にいるときは、エーテル攻撃でないとダメージを与えられない。
サンドマン	ダジル周辺	50	60	75	なし	集団で現れる野盗。倒すとお金を落とすので、資金稼ぎの相手に最適。
スナハミ	ダジル周辺	111	121	0	なし	攻撃があてづらく、ＨＰも高い嫌な相手。逃げるのも良策。
アヴェ一等兵	アヴェ軍輸送船	60	75	40	ローズソル レザーハット	アヴェ二等兵と一緒に出現。とにかく数が多く、うざったい。
アヴェ二等兵	アヴェ軍輸送船	60	75	35	アクアソル ローズソル	攻撃範囲内の味方全員にダメージが及ぶ「手榴弾」を使う。
武力ロボ	大鍾乳洞	138	680	210	装甲板 装甲板＋１	ときどき転倒して、勝手にダメージを受ける愉快な敵。楽勝の相手。
クラーゲン	大鍾乳洞	65	698	0	なし	「充電」したあとに触手で攻撃されると、大きなダメージを受ける。
メイフライ	大鍾乳洞	555	1410	0	装甲板＋１ 目玉	攻撃力が高い上に、特殊能力でこちらの防御力を下げてくる強敵。
武力ロボ改	アヴェ周辺	438	1110	150	装甲板 装甲板＋１	ＨＰが大幅に増えたところ以外は、大鍾乳洞で出現したものと同じ。
トルーパー	アヴェ周辺	180	250	100	装甲板	ＨＰは低いものの、多彩な攻撃を繰り出してくる。優先的に倒そう。
スピアトルーパー	アヴェ周辺	600	1050	1000	Ｃ回路＋１	トルーパーよりも数段手強い。なめてかかると痛い目を見るぞ。
アヴェ近衛兵一等兵	ファティマ城	80	242	45	アクアソル ローズソル	やはり人数で押してくる。必殺技で１人ずつ片づけよう。
アヴェ近衛兵二等兵	ファティマ城	80	242	45	アクアソル ローズソル	「手榴弾」を使われるとやっかい。真っ先に倒しておくべき相手だ。
フォレストエルフ	ニサン周辺	180	288	0	ゼータソル	黒月の森で出現したときよりも、かなりパワーアップしている。
ドワーフ	ニサン周辺	450	675	0	アクアソル、牙 アクアソルＳ	武器の棍棒でボールを打って攻撃する。ユニークだが手強い敵。
エーテルワイス	国境の岩山	815	880	0	牙 ウロコ	倒すと高い確率で換金アイテムを落とす。資金稼ぎのカモ。
ギガフット	国境の砂漠(艦隊バトル)	500	320	220	Ｃ回路	戦車から格闘形態に変形する、可変タイプのギア。強さはそこそこ。
サンドトリッパー	国境の砂漠(艦隊バトル)	180	550	110	なし	非常に素早く、ほぼ確実に先制攻撃される。ＨＰが低いのが救い。
つちのこ	キスレブ地下水道	60	490	0	つちのこの肉 つちのこの極上肉	やはり特殊能力の「ちゅーちゅー」に注意。数が多いと苦戦するかも。
甲殻成虫	キスレブ地下水道	77	880	0	目玉 ゼータソル	防御力、回避率のどちらも高い。エーテル攻撃が効果的。
アシッドフロッグ	キスレブ地下水道	120	885	0	ケルバーソル ガイストソル	味方全体を攻撃し、同時に敵全体を回復する「レインコール」に注意。
ライギョ	キスレブ地下水道	416	2928	0	アクアソル アクアソルＳ	水から出たあとでないとダメージを与えられない。攻撃力の高い強敵。
ロトン	キスレブ地下水道	650	5481	146	ゼータソル	必殺技を使うとカウンターでＨＰを吸収される。通常攻撃で叩こう。
バットラット	キスレブ地下水道	150	1799	0	牙	特殊能力で味方を混乱させて攻撃してくる。必殺技で確実に倒そう。
キスレブ整備兵	キスレブギアドック	333	850	180	なし	ギアと一緒に出現した場合、仲間のギアを回復する。先に倒そう。
キスレブ剣兵	キスレブギアドック	140	1692	89	ローズソル アクアソル	４回ヒットする剣を使ったコンボが強烈。要注意の相手。
レインフロッグ	キスレブ周辺	80	885	0	アクアソル アクアソルＳ	「レインコール」を連発する。風の属性を持つエーテル攻撃に弱い。
リノ	キスレブ周辺	500	3360	0	牙 ウロコ	鳥とサイのコンビで、１ターンに２回行動する。地の属性に弱い。
ヤマドリ	キスレブ周辺	200	612	0	なし	ＨＰこそ低めだが「ヒッチコック」など威力の高い攻撃はあなどれない。

ONE POINT 攻略 落とすアイテムBEST５

１.	大金塊	フォービドゥン
２.	象牙	アイムインラブ
３.	金塊	フォービドゥン
４.	大抗エーテル石	シャディ
５.	エーテル装甲	トラフィクジャム(大)

ムシャ百式改
出 ゴリアテ工場
H 360 E 2988 G 200
宝 なし
相変わらず通常攻撃だけで押してくる、武士道一直線ギア。

ヒナワ拾式
出 ゴリアテ工場
H 400 E 3200 G 200
宝 なし
「マシンガン」などの実弾兵器で攻撃してくる。比較的楽な相手。

ハタモト参式
出 ゴリアテ工場
H 640 E 5200 G 250
宝 雲母
格闘戦での性能を重視して設計されたギア。攻撃力が高い。

シノビ零式
出 ゴリアテ工場
H 960 E 12000 G 1500
宝 シンプル回路
強敵だが、倒したときの見返りも大きい。出現率は低め。

ラビッドファイア
出 海上
H 270 E 3250 G 200
宝 反応回路 装甲板＋4
複数で現れ、1ターンに2回行動する。「エアッド」でまとめて倒せ。

ブレイカー
出 海上
H 500 E 5800 G 300
宝 装甲板＋4
放っておくと防御力を下げられるか燃料を減らされる。速攻で撃破。

エアウォーク
出 海上
H 400 E 6900 G 300
宝 軽量装甲板＋1
1体ずつなら手強くないが、複数で出現するため少し手こずる。

グリフォン
出 海上
H 4000 E 12150 G 0
宝 牙
ボスキャラなみにHPが高い反面、防御力は低い。必殺技の連発で撃破。

デスサイズ
出 海上
H 1250 E 16500 G 0
宝 牙 ウロコ
攻撃力、防御力の高さが尋常ではない。海で出現する敵では最強。

プランター
出 教会、孤児院周辺
H 300 E 2008 G 0
宝 奇妙な果実
「木の葉」で命中率を下げられると倒しづらくなる。HP吸収にも注意。

プチアーリマン
出 教会、孤児院周辺
H 400 E 2207 G 0
宝 目玉
「トキメキ熱視線」で味方を混乱させる。早めに倒したい。

リーパー
出 教会、孤児院周辺
H 1000 E 10440 G 0
宝 ?
たまに味方を食べる。食べられたキャラは戦闘終了まで復活できない。

ウェルス
出 教会、孤児院周辺
H 200 E 2400 G 248
宝 なし
ギアに乗った状態で戦うと、ギアにとりついて自爆する迷惑な敵。

シャディ
出 教会、孤児院周辺
H 800 E 6000 G 800
宝 抗エーテル石 大抗エーテル石
HPを半分に減らす攻撃がかなりやっかい。ギアが対象だと特に。

エトーン
出 教会、孤児院周辺
H 899 E 3000 G 450
宝 エーテル装甲板 刻印装甲板
ダメージが大きい「刻印」を使われる前に倒したいところだが……。

巨獣
出 教会、孤児院周辺
H 2500 E 3750 G 0
宝 エーテル石 大エーテル石
荒地にのみ出現。打たれ強く、一撃が重いパワータイプのモンスター。

アバンドン
出 ゾンビクルーザー
H 150 E 3203 G 350
宝 B&JMS弾 B&JMA弾
必殺技を使えば一撃で倒せるが、出現数が多いため少々手こずる。

シェラ
出 ゾンビクルーザー
H 680 E 9669 G 0
宝 なし
「歌」で味方全体を眠らせてから攻撃してくる。毒攻撃もあり。

暗殺部隊エトーン
出 教会内部
H 260 E 3307 G 120
宝 アクアソル
非常に素早く、先制して味方の特殊能力や動きそのものを封じてくる。

暗殺部隊アサシン
出 教会内部
H 290 E 3536 G 150
宝 なし
「次のターンで殺す！」と生意気なことを言うので袋叩きにしよう。

ゲブラー兵
出 教会発掘現場
H 160 E 4400 G 200
宝 なし
「爆弾」は火属性なので、「水の指輪」を装備していればノーダメージ。

ハンマヘッド
出 教会発掘現場
H 180 E 3708 G 0
宝 目玉
属性を持つエーテル攻撃は逆効果。通常攻撃か必殺技でノックアウトだ。

キャリアー
出 教会発掘現場
H 420 E 7489 G 0
宝 ゼータソル 牙
回避率が高く、さらに味方の命中率を下げる。エーテル攻撃が有効。

フィアー
出 教会発掘現場
H 50 E 4096 G 2048
宝 なし
特殊能力で味方のHPを1にする。回復系のアイテムか特殊能力で倒せ。

トラフィクジャム(小)
出 バベルタワー
H 345 E 6000 G 350
宝 なし
エーテル攻撃が有効。「警告ビーム」を撃たれる前に手早く倒そう。

トラフィクジャム(大)
出 バベルタワー
H 1250 E 6000 G 1000
宝 エーテル装甲
やはりエーテル攻撃に弱い。だがHPが多く、簡単には倒そう。

ガンビット
出 バベルタワー
H 400 E 16000 G 700
宝 軽量装甲板＋1 軽量装甲板＋2
必殺技であっさり倒せるわりに、もらえる経験値は多い。オイシイ敵。

カンジュラー
出 バベルタワー
H 880 E 6000 G 550
宝 なし
敵味方全体を巻き込むエーテル攻撃をぶっ放し、力尽きる爆弾野郎。

フュエルタンク
出 バベルタワー
H 1200 E 5000 G 10
宝 なし
味方が攻撃すると、燃料を回復してくれる。HPが少なくなると自爆。

ギミック
出 シェバトシャフト内部
H 6 E 7681 G 1111
宝 なし
全属性の攻撃を吸収するので属性のない特殊能力か弱攻撃連打で倒せ。

ティアーズ
出 シェバトシャフト内部
H 600 E 13785 G 1111
宝 軽合金 装甲板＋5
2体一組で出現。両方に均等にダメージを与え、同時に倒そう。

フォービドゥン
出 シェバトシャフト内部
H 500 E 4304 G 5
宝 金塊 大金塊
全属性の攻撃を吸収。石から出る前に倒すと金塊を落とすことがある。

アイムインラブ
出 ワールドマップ
H 6200 E 9500 G 0
宝 牙 象牙
とても強いが、倒せば高価な換金アイテム「象牙」を落とす場合あり。

ゲ族
出 ワールドマップ
H 800 E 2155 G 0
宝 牙
おそらくネイティブな人種の人々。攻撃もどことなく素朴で原始的。

スラムスラッグ
出 ワールドマップ
H 50 E 1500 G 0
宝 ?
楽に倒せる敵だが、油断していると毒攻撃をくらう。気をつけよう。

シャーカーン私兵二等兵
出 碧玉要塞
H 200 E 6518 G 45
宝 なし
味方全体を攻撃する「手榴弾」がやっかい。早めに倒そう。

シャーカーン私兵一等兵
出 碧玉要塞
H 250 E 6528 G 65
宝 なし
「柔気」など、カウンターを発動する特殊能力を使えば楽に倒せる。

シャーカーン僧兵
出 碧玉要塞
H 200 E 1101 G 500
宝 ローズソル
HP回復の特殊能力などで仲間をサポートする。優先的に倒そう。

フリーランサー
出 碧玉要塞
H 420 E 8700 G 500
宝 アクアソル
攻撃力ダウンや動きを封じる特殊能力を使う。数で押されるとツライ。

エトーン改(杖)
出 碧玉要塞
H 3300 E 15255 G 5000
宝 刻印装甲板 対刻印バリア
以前にも増して手強くなっている。ダメージは覚悟の上でひたすら攻撃。

エトーン改(盃)
出 碧玉要塞
H 3500 E 15255 G 5000
宝 刻印装甲板 対刻印バリア
「刻印」に加えて、炎属性の攻撃も使う。苦戦は必至。

クラーゲン
出 サルガッソー
H 400 E 7500 G 0
宝 雲母
強攻撃1発で倒せる。「発光」で命中率を下げられる前にしとめたい。

デスサイズ
出 サルガッソー
H 9000 E 30321 G 0
宝 牙
海上で戦ったものよりも強く、かならず先制攻撃してくる。風に弱い。

マーマン
出 サルガッソー
H 2300 E 9504 G 500
宝 絶縁装甲板
特殊攻撃の「電撃」が強力。風属性の攻撃に弱い。

アコヤ
出 サルガッソー
H 800 E 14888 G 3000
宝 絶縁装甲板＋1
防御力の高さは特筆もの。風属性のエーテル攻撃が効果大。

サルベージャー
出 サルガッソー
H 2500 E 7200 G 0
宝 ?
早めに倒さないと、「撤収」で味方全体を攻撃して逃げてしまう。

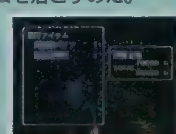
ONE POINT 攻略 知っている人は得をする賞金稼ぎ情報

このゲームでは基本的に、倒したときにお金を落とすのは人間、もしくは人間が乗ったギアが多い。モンスターやクリーチャーは、お金ではなく換金アイテムを落とすのだ。

▶あとに出現する敵ほど落とす金額は多い。



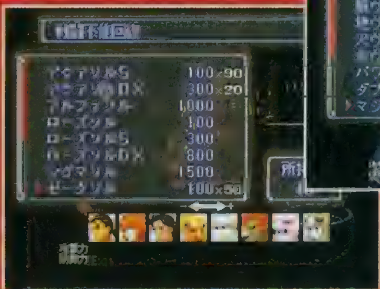
▶高値で売れるアイテムを落とす敵が狙い目だ。

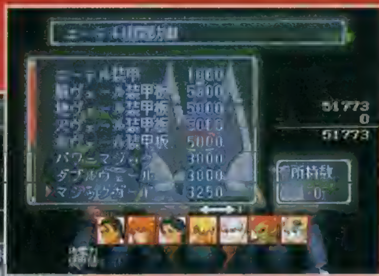


アイテム

ゲームに登場するアイテムは、通常のアイテム、ギアの装備品、キャラの装備アイテムの3つに大別できる。その中でもキャラの装備アイテムは武器、防具、アクセサリーに分かれ、ギアの装備品は武器、パーツ、エンジン、フレーム、アーマーに分かれる。これらを細かく分類して、ここで一挙に紹介していこう。もちろん、実際にはここに紹介したもの以外にも、数多くのアイテムが隠されているぞ。

アイテムを購入したり買い換えたりする場合、まず優先させたいのがギアの装備品だ。新しい装備品を売っているお店を見かけたら、その都度エンジン、アーマー、フレームを3点セットでまとめて買い換えてしまおう。いろんな敵に対応させるため、パーツも充実させたい。キャラの装備アイテムに関しては、武器より防具を優先させていこう。





▲ギアとキャラではギアを優先。キャラの中では、防具を優先して購入しよう。

◀通常アイテムは非常に安いので、まとめて一気に買っておこう。

意外な場所でアイテムや燃料が

このゲームでは、一見お店には見えないようなところでアイテムを買える場合がある。注意して探せば、思わぬところで、アイテムや燃料の補給ができることがあるぞ。



▶ダンジョンの途中にいる緑色のギア。燃料の補給ができる。



◀誰もいない場所でも、調べるとアイテムを買える場合も。

ギアの装備品

パーツ（ギアのアクセサリー）、武器、フレーム、エンジン、アーマーに分かれたギアの装備品。パーツ以外は、基本的に「より高いモノ」に買い換えていけばOK。パーツは、さまざまな敵を想定して一通りそろえたい。

パーツ

フレームHPシリーズは絶対に必要。また、特定の攻撃を無効化（軽減）できるパーツを優先して装備しよう。

パーツ名	G	PW	効果	入手場所
装甲板	25	2	装甲値＋2	ヴェルトールの初期装備
装甲板＋1	50	2	装甲値＋5	大鍾乳洞でバル爺から購入
装甲板＋2	75	2	装甲値＋8	キスレブで購入
装甲板＋3	100	2	装甲値＋10	ゴリアテ工場でハマーから購入
装甲板＋4	150	2	装甲値＋20	ユグドラシル2世で購入
軽量装甲板＋1	150	1	装甲値＋15	〃
エーテル装甲	1000	2	エーテル装甲値＋50	シェバトで購入
風ヴェール装甲板	5000	3	対地エーテル	〃
地ヴェール装甲板	5000	3	対風エーテル	〃
火ヴェール装甲板	5000	3	対水エーテル	〃
水ヴェール装甲板	5000	3	対火エーテル	〃
中古回路	2500	1	反応値&防御値アップ	ヴェルトール、ヘイムダルの初期装備
反応回路	2500	1	反応値アップ	ユグドラシルで購入
防御回路	2500	1	防御値アップ	〃
A回路	250	1	素早さアップ（荒れ地）	ユグドラシル2世で購入
B回路	250	1	素早さアップ（雪原）	レンマーツォの初期装備
C回路	250	1	素早さアップ（砂漠）	ユグドラシルで購入
D回路	250	1	素早さアップ（水中）	ユグドラシル2世で購入
E回路	250	1	エーテル機関&防御のアップ	〃
エアコン	2500	1	素早さアップ（砂漠）	ブリガンダインの初期装備
ビームジャマー	1000	2	対ビーム75%防御	ユグドラシル2世で購入
アース	1250	2	対電撃50%防御	〃
マグネットコート	4000	2	反応値アップ	ユグドラシルで購入
パワーマジック	3000	3	エーテル機関アップ	シェバトで購入
レンズシールド	2500	2	カメラ不良を防ぐ（命中&回避低下）	ブリガンダインの初期装備
ダブルヴェール	3000	3	属性防御効果を2倍	シェバトで購入
マジックガード	3250	2	エーテル機関保護	〃
エンジンガード	5000	2	エンジン保護（パワーロス）	ユグドラシルで購入
守護法円	4000	1	パイロット保護（混乱防止）	シェバトで購入
タンクブロック	3000	2	燃料タンク保護（燃料もれ、燃料レイン）	ユグドラシルで購入
リペアコート	4000	3	装甲欠損防御（防御値低下）	〃
ギアブロック	4000	2	運動能力保護（スロウ）	〃
フレームHP10	250	2	フレームHP10%回復	ゴリアテ工場でハマーから購入
フレームHP30	750	2	フレームHP30%回復	ユグドラシル2世で購入
フレームHP50	1250	2	フレームHP50%回復	〃

武器（ギア）

武器はギアによって装備できるものが違う。なお、装備できるのは下の3人だけだ。

キャラ	名称	G	攻撃力	入手場所	備考
エリィ	マジカルロッドG	200	2	ウィエルジェの初期装備	
	ラジカルロッドG	4200	24	ゴリアテ工場でハマーから購入	
	サンダーロッドG	8200	60	シェバトで購入	風属性
	アースロッドG	8200	60	〃	地属性
	フレアロッドG	8800	65	〃	火属性
	アイスロッドG	8200	60	〃	水属性
	ブレイクロッドG	10000	75	〃	スロウ
バルト	レザーWG	1000	10	ブリガンディアの初期装備	
	アイアンWG	1600	16	ユグドラシルで購入	
	スナッパーWG	2000	18	〃	
	サーペントWG	4500	35	タムズで拾う	
	BスネークWG	6800	50	ユグドラシル2世で購入	
	SブラッドWG	7600	56	〃	
ビリー	GEAR M10	4000	―	レンマーツォの初期装備	
	エーテル拳銃	―	―	レンマーツォの固定装備	固定武装
	ガトリングガン	―	―	レンマーツォの固定装備	固定武装
	GEARMA弾	100	30	ユグドラシル2世で購入	GEAR M10用弾丸
	GEARMS弾	200	50	〃	GEAR M10用弾丸
	ss010G	100	40	〃	ガトリングガン用弾丸
	ss020G	200	60	〃	ガトリングガン用弾丸
	風のエーテル弾	1000	―	シェバトで購入	風／エーテル拳銃用弾丸
	地のエーテル弾	1000	―	〃	地／エーテル拳銃用弾丸
	火のエーテル弾	1000	―	〃	火／エーテル拳銃用弾丸
	水のエーテル弾	1000	―	〃	水／エーテル拳銃用弾丸

注：装備品の中には、つけてすぐその効果がわかるもの（おもに防御力などの数値の変化が示されるタイプ）と、戦闘時に特殊装置として使用することで威力を発揮するタイプの2種類がある。数値の変化が見られない場合は、ギアのステータス画面の特殊装置を見てみよう。また、「C回路」と「エアコン」のように、同じような効果のパーツでも、よく見るとステータスの数値変化が微妙に違うので確認してみよう。

ONE POINT 攻略 ギアの装備品の購入優先順位

ギアの装備品で優先順位をつけるなら、エンジン→フレーム→アーマーとなる。しかし不要な武器を売ってでもセットで揃えたい。



◀パーツ以外はすべて下取り。余分は持てない。

フレーム

フレームは、ギアのHPを左右する。装備できるモノは、各ギアごとに異なっているのだ。

ギア	フレーム名	G	HP	入手場所
ヴェルトール	WELT018	150	1800	ヴェルトールの初期装備
	WELT021	400	2100	大鍾乳洞でバル爺から購入
	WELT025	800	2500	〃
	WELT030	1400	3000	ユグドラシルで購入
	WELT036	2200	3600	キスレブで購入
	WELT043	3200	4300	〃
	WELT051	4400	5100	ゴリアテ工場でハマーから購入
	WELT061	4700	6100	ユグドラシル2世で購入
	WELT073	6100	7300	〃
	WELT087	8000	8700	〃
	WELT104	8900	10400	シェバトで購入
	WELT124	11300	12400	〃
ヴィエルジェ	VIER015	100	1500	ヴィエルジェの初期装備
	VIER040	2900	4000	ゴリアテ工場でハマーから購入
	VIER048	3900	4800	ユグドラシル2世で購入
	VIER058	4100	5800	〃
	VIER070	5200	7000	〃
	VIER084	7200	8400	〃
	VIER098	8100	9800	シェバトで購入
	VIER120	10600	12000	〃
ヘイムダル	HEIM025	800	2500	ヘイムダルの初期装備
	HEIM032	1800	3200	大鍾乳洞でバル爺から購入
	HEIM054	4600	5400	ゴリアテ工場でハマーから購入
	HEIM064	4900	6400	〃
	HEIM078	6700	7800	ユグドラシル2世で購入
	HEIM092	7700	9200	〃
	HEIM110	9700	11000	シェバトで購入
	HEIM130	11200	13000	〃
ブリガンディア	BRIG019	250	900	ブリガンディアの初期装備
	BRIG022	500	2200	大鍾乳洞でバル爺から購入
	BRIG027	900	2700	〃
	BRIG054	4600	5400	ユグドラシル2世で購入
	BRIG064	4800	6400	〃
	BRIG077	6300	7700	〃
	BRIG091	7100	9100	〃
	BRIG110	9900	11000	シェバトで購入
	BRIG130	11200	13000	〃
レンマーツォ	RENM060	4400	6000	レンマーツォの初期装備
	RENM072	6000	7200	ユグドラシル2世で購入
	RENM086	7600	8600	〃
	RENM102	8600	10200	シェバトで購入
	RENM120	10700	12000	〃
シューティア	STIE058	4300	5800	シューティアの初期装備
	STIE069	5600	6900	ゴリアテ工場でハマーから購入
	STIE082	7200	8200	ユグドラシル2世で購入
	STIE098	8300	9800	〃
	STIE117	10000	11700	シェバトで購入
	STIE138	12000	13800	〃



エンジン

エンジンを変えると、攻撃力と燃料積載量が変わる。種類は各ギア共通となっている。

エンジン名	G	燃料	Pow	入手場所
G4・1200	800	1200	4	ブリガンディア、ヴェルトールの初期装備
G6・1200	1200	1200	6	大鍾乳洞でバル爺から購入
Z9・1500	1800	1500	9	ユグドラシルで購入
V10・2000	2000	2000	10	キスレブで購入
V12・2000	2600	2000	12	〃
W13・1700	2600	1700	13	シューティアの初期装備
R15・3000	3000	3000	15	ヴィエルジェの初期装備
C18・2500	4000	2500	18	レンマーツォの初期装備
E20・2700	4000	2700	20	ユグドラシル2世で購入
R23・3000	6000	3000	23	〃
M28・2200	6000	2200	28	〃
B30・4200	10000	4200	30	シェバトで購入
K35・3500	12000	3500	35	〃

アーマー

アーマーも各ギアで共通。変えることで、ギアの防御力が上がっていく。

アーマー名	G	装甲値	エーテル装甲値	入手場所
MS鋼板#6	500	60	―	大鍾乳洞でバル爺から購入
MS鋼板#7.5	1000	75	―	バルトのアジトで購入
MS鋼板#9	1500	90	―	ユグドラシルで購入
MS鉄鋼#12	2500	120	―	キスレブで購入
MS鉄鋼#15	3500	150	―	〃
Z合金20／5	5000	200	50	ユグドラシル2世で購入
超MS鉄鋼#25	6500	250	―	〃
超MS鉄鋼#30	8000	300	―	〃
Z合金30／10	10000	300	100	〃
超MS鉄鋼#40	10000	400	―	シェバトで購入
Z合金40／15	12500	400	150	タムズで購入

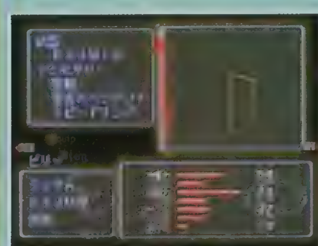
注　まず、エンジンを買うときに注意しなければならないのは燃料だ。Pow＝攻撃力が多少上がっても戦闘がそれほど楽になるわけではないが、燃料がアップすれば、「フレームHP」によるギアを回復できる回数が増えてくるので圧倒的に戦闘が有利になるのだ。また、アーマーを選ぶさいには、装甲値だけでなく、エーテル装甲値も重視したい。中盤から後半になってくると強力なエーテル攻撃をしかけてくる敵が多くなってくるのだ。アーマーは装甲値とエーテル装甲値のバランスがいいものを買うようにしよう。

ONE POINT 攻略

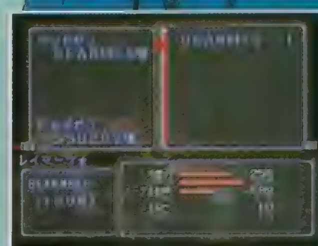
ビリーは弾を補充する必要あり！



ビリーとレンマーツォの武器は、銃だけに弾丸の補充が必要になってくる。武器を変えれば自動的に弾丸選択画面になるが、弾丸だけ変えたい場合、装備画面で✚キー左右を押せば切り替わる。弾丸を売っている場所は限られているので、見かけたら一通り買っておくことを心がけよう。



▲キャラ装備画面。弾丸を買えたい場合、ここで✚キー左右を押すのだ。



▲ギアでもやはり弾丸の補充が必要だ。一度に100発まで補充できるぞ。

アイテム

通常のアイテムは、戦闘中や移動中にキャラクターに対して使うモノ。移動中のみ使えるアイテムは、HPとEPを完全回復できる「オメガソル」でわずか50Gなど、とにかく安価。ある程度お金がたまったら、50個くらいまとめて買っておこう。

分類	アイテム名	G	対象	バトル使用	効果
回復系	アクアソル	20	単	○	HP回復(50)
回復系	アクアソルS	100	単	○	HP回復(150)
回復系	アクアソルDX	300	単	○	HP回復(500)
回復系	アルファソル	1000	単	○	HP回復(FULL)
回復系	スペルドラッグ	10000	全	○	HP回復(FULL)
回復系	オメガソル	50	単	×	HP&MP回復(FULL)
回復系	サバイバルテント	150	全	×	セーブポイント上でHP&MP回復(FULL)
回復系	つちのこの肉	10	単	×	HP回復(50)
回復系	つちのこの極上肉	200	単	×	HP回復(100)
回復系	クラーゲンの肉	300	単	×	HP回復(150)
回復系	ローズソル	100	単	○	EP回復(10)
回復系	ローズソルS	300	単	○	EP回復(20)
回復系	ローズソルDX	800	単	○	EP回復(30)
回復系	シグマソル	1500	単	○	EP回復(FULL)
回復系	ゼータソル	100	単	○	戦闘不能回復
回復系	ゼータソルDX	1000	単	○	戦闘不能&HP回復(FULL)
回復系	ケルバーソル	10	単	○	肉体的ステータス異常回復
回復系	ガイストソル	20	単	○	精神的ステータス異常回復
回復系	エクストラソル	50	単	○	肉体&精神的ステータス異常回復

分類	アイテム名	G	対象	バトル使用	効果
補助系	ホワイトスター	500	単	○	風属性のヴェールをまとう
補助系	ブラウンスター	500	単	○	地属性のヴェールをまとう
補助系	レッドスター	500	単	○	火属性のヴェールをまとう
補助系	ブルースター	500	単	○	水属性のヴェールをまとう
補助系	ハードスター	800	単	○	物理防御アップ
補助系	スピードスター	1000	単	○	スピードアップ
補助系	イージスソル	2000	単	○	バトル中、肉体的ステータス異常防止
補助系	アイギスソル	2000	単	○	バトル中、精神的ステータス異常防止
攻撃系	武器千力	1000	単	○	バトル中、武器の攻撃力を50%アップ
攻撃系	エル・アイリス	1200	単	○	風属性のエーテルウェポン
攻撃系	エル・ログス	1200	単	○	地属性のエーテルウェポン
攻撃系	エル・イグニス	1200	単	○	火属性のエーテルウェポン
攻撃系	エル・アクヴィ	1200	単	○	水属性のエーテルウェポン
換金系	牙	100	ー	×	換金専用アイテム(金額は売値)
換金系	目玉	200	ー	×	換金専用アイテム(金額は売値)
換金系	ウロコ	500	ー	×	換金専用アイテム(金額は売値)
換金系	金塊	2000	ー	×	換金専用アイテム(金額は売値)
換金系	大金塊	4000	ー	×	換金専用アイテム(金額は売値)

装備アイテム

キャラクター用の装備品。武器・防具・アクセサリーに分かれるが、武器を買い換えるよりも防具の買い換えが優先だ。また、無理して武器を変えるよりも、アクセサリーを充実させよう。

武器(キャラクター用)

キャラクターが装備する武器。キャラによって装備できるモノが違うが、エリィ、バルト、ビリーの3人以外は装備することができない。お金に余裕がある場合に買い換えていこう。

キャラ	武器名	G	攻撃力	解説	入手場所
エリィ	マジカルロッド	50	4	ー	エリィの初期装備
エリィ	シグナルロッド	100	6	ー	黒月の森で拾う
エリィ	ラジカルロッド	250	8	ー	キスレブで購入
エリィ	ムーンロッド	600	10	眠り	タムズで拾う
エリィ	マーシャルロッド	1000	14	ー	タムズで購入
エリィ	サンダーロッド	2200	16	風属性	シェバトで購入
エリィ	アースロッド	2200	16	地属性	〃
エリィ	フレアロッド	2600	18	火属性	〃
エリィ	アイスロッド	2200	16	水属性	〃
バルト	レザーウイップ	60	2	ー	バルトの初期装備
バルト	アイアンウイップ	120	4	ー	バルトのアジトで拾う
バルト	スナッパー	280	6	ー	ブレイダブリクで購入
バルト	コブラ	700	5	毒	ファティマ城で拾う
バルト	サーペント	1200	7	ー	タムズで購入
バルト	ブラックスネーク	2400	7	エーテル能力ダウン	教会発掘現場で拾う
バルト	シルバーブラッド	2800	8	ー	シェバトで購入
ビリー	B&J M10	2000	ー	ー	ビリーの初期装備
ビリー	エーテル拳銃	ー	ー	ー	ビリーの固定装備
ビリー	ショットガン	ー	ー	ー	ビリーの固定装備
ビリー	B&J MA弾	20	30	B&J M10用弾丸	タムズで購入
ビリー	B&J MS弾	40	35	B&J M10用弾丸	ゾンビクルーザーで拾う
ビリー	ss010	30	50	ショットガン用弾丸	タムズで購入
ビリー	ss020	60	60	ショットガン用弾丸	ゾンビクルーザーで拾う
ビリー	風のエーテル弾	1000	ー	風/エーテル拳銃用弾丸	シェバトで購入
ビリー	地のエーテル弾	1000	ー	地/エーテル拳銃用弾丸	〃
ビリー	火のエーテル弾	1000	ー	火/エーテル拳銃用弾丸	〃
ビリー	水のエーテル弾	1000	ー	水/エーテル拳銃用弾丸	〃

防具・アクセサリー

防具とアクセサリーは合わせて3つまで装備できる。防具は服系と帽子系があり、同系統のものは重ねて装備できない。服系1つ、帽子系1つ、アクセサリー1つの割合で装備させていこう。

名称	G	防御力	入手場所	装備可
武闘着	50	2	フェイの初期装備	全員
剣闘着	80	4	ダジルで購入	全員
レザージャケット	150	10	ブレイダブリクで購入	全員
メタルベスト	350	18	大武会の賞品	全員
メタルジャケット	550	28	キスレブで購入	全員
ペンギンコート	1000	40	タムズで購入	全員
ウォーメイル	1800	52	シェバトで購入	全員
武闘ぼうし	30	1	フェイの初期装備	全員
剣闘ぼうし	40	2	ダジルで購入	全員
レザーハット	80	6	ブレイダブリクで購入	全員
メタルメット	200	10	キスレブで購入	全員
ウォーヘルム	600	20	シェバトで購入	全員

名称	G	防御力	効果/入手場所	装備可
クロススーツ	5000	6	エリィの初期装備	女性
舞闘着	1400	44	タムズで購入	女性
ホワイトベレー	150	8	キスレブで購入	女性
シルバーベレー	800	24	ゾンビクルーザーで拾う	女性
レッドメイル	220	14	バルトの初期装備	男性
ナイトメイル	1800	32	キスレブ総統府で拾う	男性
聖服	1800	42	ビリーの初期装備	男性
ナイトヘルム	1000	18	キスレブ下水道で拾う	男性
パワーリング	200	ー	攻撃力+2　バルト初期装備	ー
スタミナリング	150	ー	防御力+2　フェイ初期装備	ー
めがね	150	ー	命中+2　シタン初期装備	ー
ステップシューズ	150	ー	回避+2　シタン初期装備	ー

名称	G	効果	入手場所
エーテル石	500	エーテル能力+2	シェバトで購入
抗エーテル石	500	エーテル防御+2	〃
スピードリング	1200	素早さ+1	ユグドラシルで購入
ガードリング	2000	防御重視	〃
ポイズンガード	1500	毒防止	キスレブで購入
スリープガード	1500	眠り防止	〃
クールメガネ	1500	混乱防止	地下水道で拾う
ブレインガード	1500	忘却防止	キスレブで購入
風の指輪	5000	風属性のヴェール	タムズで購入
地の指輪	5000	地属性のヴェール	〃
火の指輪	5000	火属性のヴェール	〃
水の指輪	5000	水属性のヴェール	〃

『ゼノギアス』を作った男たち



Interview with Xenogears staff

これまでのスクウェア作品とは明らかに異なるテイストを持つSF大作『ゼノギアス』。果たしてこの"異質な"ゲームは、どのようにして生まれてきたのか。その疑問に迫るためスクウェアを直撃。スタッフの手により、その生誕の秘密が明かされる!

人とロボットが共存する世界観

【『ゼノ』が生まれた理由】

――それではまず、それぞれが担当されたパートと過去に携わったゲームを教えてください。

高橋哲哉(以下高橋):僕は全体のディレクションの担当です。以前は『FFⅣ』～『Ⅵ』でグラフィックに携わっていたのですが、今回はそこから離れてシナリオをすべて手がけました。

内山博(以下内山):担当はギアのモデリングです。ほぼ1人で190くらいのギアをモデリングしました。以前は『クロノ・トリガー』をやっていました。

本根康之(以下本根):背景美術の監修と制作の担当です。主にテクスチャーマッピングが仕事でした。以前は『クロノ・トリガー』で美術の手伝いをしていました。

小倉良則(以下小倉):サブメカニックのデザインの担当です。以前は『クロノ』や『ライブ・ア・ライブ』、『半熟英雄』などをやりました。

田中久仁彦(以下田中久):キャラクターを担当しました。「RPGマガジン」でコミックの連載をしていますが、今ちょっと中断しています(笑)。

石垣純哉(以下石垣):メインキャラのギアのデザインをしました。デザインした数はちょっとわからないですが…。

田中弘道(以下田中弘):今回はプロデューサーということで全体を見ました。それとバトルを監修しました。

――『ゼノギアス』が立ち上がった経緯を教えてください。確か『FFⅦ』と同じ頃と聞きましたが。

高橋:元々、ベースのプロット自体が『FF』とかの第1プロダクションにいた頃に「こんなのどう?」って出した企画書なんですよ。そこで、じゃあやりたいことがあるんだったらやってみたらどうって言われまして。それがそもそもの始まりでした。

――その頃からギアは存在していたのですか?

高橋:ええ。名前はなかったですけれど、最初に提出した企画書の段階では、ロボットというより召喚獣だったんです。それが基ですね。オリジナルで1本やるって決まったときに、じゃあ完全にロボットにしてしまおうって感じになり、現在に至ります。

――ロボットにこだわりたかったのですか?

高橋:んー。ていうか、単純にそういうものを作りたかったってだけですね。まさにそれだけ(笑)。

――『ゼノギアス』というタイトルの由来は?

高橋:もともと「ゼノ」っていう言葉が決まったんですよ、スタッフの中で。それ自体は「異質なもの」っていう意味合いの言葉なんですけど、それを引っかけてなにかタイトルを作ろうって。それで「ゼノ」の後になんとかっていう感じでいくつか候補を作って。それで最終的に『ゼノギアス』になりました。

【『ゼノ』ならではの表現方法】

――今回、アニメーションがところどころで挿入されていますが、盛り込んだ理由を教えてください?

高橋:さっきと同じですけど、僕自身がそういうものが好きだっていうのがまず1つ。それと田中くんの絵をCGに落とすのって大変なんですよ(笑)。アニメが一番自然に表現できるんです。

――3Dムービーは少な目ですよね。

田中弘:実際にゲームをやってもらうとわかると思うんですが、ムービーじゃないアニメーションっていうのがかなり入っています。実際のゲーム画面の上で計算しているリアルタイム3Dアニメのようなものです。そこが今回、あまりCGムービーを使わなくてすんだ最大の理由です。『ゼノギアス』は3Dのマップの構造なもんですから、2Dだとどうしてもカメラを自由に動かせなかったりするし、エフェクトにしても3次元の演算とかをやらなきゃいけないんで、その点『ゼノギアス』の構造自体が、3Dのリアルタイムアニメに向いていましたね。

Close-Up

❶兵器としての巨大ロボット

ゲームに登場するロボット「ギア」は、古代の遺跡から発掘された兵器であり、その仕組みや技術は完全には解明されていない。しかし、古代の技術で造られた便利な兵器という、いい加減な存在では終わっていない。ギアを生み出した古代の技術、そして強力な力を持つ主人公機の謎など、ギア自体の秘密も次第に明かされ、ストーリーに密接に関わってくるのだ。



▲これらのギアに隠された秘密とは何か?

❷アクション性のあるマップ

「ゼノギアス」では、マップを移動する際、○を押すことでキャラクターがジャンプする。これを利用して、ジャンプをしないと先に進めない仕掛けがマップ中にいくつか用意されているのだ。しかし、移動中にリアルタイムで敵が攻撃をしかけてくるワケではないので、一般的なアクションRPGに比べるとアクション性は低くなっている。ジャンプのタイミングもそんなにシビアではないので、何度かやっていれば簡単に馴れることができるだろう。アクションが苦手という人も、そんなに心配する必要はないのだ。また、階段などの段差を降りるときなどは、直接下へジャンプしてショートカットするといったことも可能。ジャンプは最初のうちは、戸惑うかもしれないが、馴れてしまえば、けっこう便利になるぞ。



▲どれくらいの段差ならジャンプできるか覚えよう。

それぞれに過去を持つ キャラクター

Close Up

❸ラムサスのイベント

ラムサスといえばアヴェ奪回前に挿入される悪夢イベント。衝撃のベッドシーンに度肝を抜かれた人も多いと思うが、ベッドから降りたラムサスがドアに向けて歩いている場面、最初は彼は全裸だったらしいのだ。しかし、マップの構成上ラムサスが向かったドアの先には廊下があるだけ。全裸で廊下に出るのはマズいだろうということで、急きょパンツをはかされたのだ。ラムサスの全裸姿、見たかった人も多い?



▲問題のシーン。この格好で廊下に出るのも変だが。

❹シタンの攻撃

メインキャラの中で1人だけ、最初の設定から大きく変わってしまったというシタン。完成版では、独特な拳法を使って攻撃している。RPG的な職業にあえて当てはめるとすれば、モンクといったところか。特殊能力である秘術で回復やサポートもできることだし。それにしても、元々の策士という職業も言われてみれば実によく似合っている感じがするよね。風貌といい、知略に長けたところといい。もし本当にそうなっていたら、流言で敵を混乱させたり、罠を張って陥れたりといった独特な戦い方が楽しめたかも。「ゼノギアス」特有の派手な戦闘シーンの中にあっては、かなり浮いてしまいそうだけど。



◀シタンの拳法はやはり我流だろうか。

【キャラクターの誕生】

――『ゼノギアス』のキャラはどのような形で生まれたのでしょう?

高橋:キャラとストーリーはほぼ同時ですね。一番最初の頃は、世界観をどんな風にしようかなって考えてました。そのあと『ゼノ』に決まったときに今の形になったという感じです。

――そこからストーリーを膨ませていったのですか。

高橋:そうですね、メインキャラに関しては最初のときから決まってましたね。フェイ、エリィ、シタン、バルトあたりは最初からいました。それ以外はバリエーションとして付け足していったものです。

――キャラクターの中で思い入れのあるキャラは?

高橋:まぁメインキャラに関しては全員ですね。ただ、自分自身を一番反映しているのはラムサスです。彼はかなり自分に近いと思っています。

――キャラクターのデザインコンセプトは?

田中久:とりあえず、今まで自分がやってきた路線とはまったく違う方向でやってみたいというのがありました。高橋さんにこういう絵でやってみたいんですけどって伝えて、自由にやってもいいって話をいただいたんで、やりたいことをやりました。で、はまってしまいました(笑)。

――これまでの作風とはタッチが違うようですが。

田中久:そうですね。今まではわりとギャグっぽい、アニメアニメしたものを描いていたんですけれど。もうちょっと劇画ってほどじゃないけど、シリアスなものにしようかなって思って。さてどうしたもんかと勉強しながらやりました。新しい世界が開けましたね。

――かなり自由にデザインできたということですか。

田中久:『ゼノギアス』には、普通自分では描かないキャラも入っています。例えばビリーとかシグルドとか、バルトなんですけど。まぁ、でも描いているうちにどうせやるならこの枠のなかに自分の好きなものをどんどん足していこうと思いました。

高橋:反省点として、僕のほうの問題なんですけど、キャラを男ばかり集中させすぎたせいで女っ気がなくなっちゃったんですよ。気が付くとエリィのほかにいる女性は動物と子どもと人造人間だけじゃないかって話になって(笑)。もう少し華があってもよかったかなとは思います。

――キャラの設定に関しては?

高橋:最初から変わらないですね。大きく変わったのはシタンだけです。シタンは最初、策士という職業で、これが詭弁を弄して敵をやっつけるっていう訳のわからない戦い方を考えていた時期もありました(笑)。でも、現在のシステムでは表現できなくて、かなり変わってしまいましたね。

【ギアのデザインについて】

――それではメカのほうのデザインコンセプトは?

石垣:四角くないゲームロボ(笑)。

――それは人間味のある?

石垣:いえ、なんで四角いロボットばっかりなんだってずっと疑問を抱いてて。やってみたら四角いのは当たり前だっていうことを勉強しました(笑)。ポリゴンでは丸いのは普通作れないよって(笑)。全然そういう知識がなくやったんで、結構大変なラインのメカばっかり描いちゃったかなーって。

内山:よく夜中に頭抱えましたね。どうすんだよ、これって(笑)。どうやって丸く見せたらいいのかと。

――ギアのモデリングで一番苦しんだのは?

内山:えーと、ゼ○○○○(爆笑)。

石垣:あれデザインしたとき、我ながらどうするのかと思いましたよ。でもちゃんと動いてましたね。

内山:しかも変形するんです。実は結構細かいところなんですけど。あれ以上のものは今はちょっと作れないんじゃないかという自信がありますね。

ここにこだわりました

インタビューに応じてくださった7人の方に、「ゼノギアス」でとくにここを見てほしいという部分を聞いてみたぞ。

㈱スクウェア開発部長 高橋哲哉



根本的な人間の感情の部分を、実際にゲームを作っているうちにいろいろ考えさせられまして…。そういったところを作品の中に反映できたらいいなあと考えて作った部分はかなりあります。何万人かのプレイヤーの誰か1人にでも何か感じてもらえたらいいですね。



◀漂流中の、エリィとフェイの会話は意味深だ。

㈱スクウェア開発部 グラフィックデザイナー 内山博



190体作ったギアのモデリングをぜひ見てほしいですね。ポリゴンゲームってやっぱり見た目が悪くなっちゃうとは思うんですけど、いかにそういう部分を少なくして、うまくまとめてデザインするかということだと思います。限界はわかっているんですけどね。



◀3Dモデリングはどれ一つとして手抜きがない。

㈱スクウェア開発部 グラフィックデザイナー 本根康之



人が実際には通らないようなところまでとにかく作り込みました。だから、フィールドをくまなく(通り過ぎず)歩いてほしいですね。デザインからモデルから何から何までこだわっていますから。自分で一番気に入っているのはニサンの大聖堂。ぜひ見てください。



◀美麗なニサンの大聖堂。でもこれもほんの一部。

㈱スクウェア開発部 グラフィックデザイナー 小倉良則



僕がデザインしたメカの中には、イベントとかでほんの一瞬しか出て来ないやつも、けっこういるんです。その辺のところをぜひ見てもらいたいかな。モデルを作ってくれた人とか、テクスチャーを貼ってくれた人とか、たくさんの人の手がかかっているんで楽しんでください。



◀シェバトで敵が攻めてくるときのほんの一コマも…。

マップ、戦闘、すべてが新しい システム

【 バトルに隠された秘密 】

── 戦闘システムが格闘ゲームのようなコマンド入力方式になった理由を教えてください。

田中弘：メニューからコマンドを選んで戦うっていうのはやりたくなかったんです。あとは、殴る部分の爽快感みたいなやつをちょっと活かしたいっていうのがあって。それで、じゃあ何かいい方法がないかなと思って。ただ格闘ゲームのようなコマンドにしてしまうと、できない人もいるじゃないですか。その辺のコンセプトだけで半年か1年費やしてましたね。なかなかこれはっていう解決案が浮かばなくて。最終的に今の形に落ち着きました。

── それではギア戦のALの発想が生まれたのは？

田中弘：もともとプレイヤーのキャラクターとギアのコマンド体系って全く同じ仕組みにしようと考えていたんです。ただギアのアクションの動きっていうのを統一するのが難しかったんで、ためて出す形式の、どっちかっていうと連殺と普通のコマンドの中間地点みたいな部分であいう形になりました。

── バトリングに関してはどうですか？

高橋：当初はバトリングっていう一種のミニゲーム的な、目先の変わったものをやりたかったんです。で、ただ同じバトル方式でバトリングって言われても実感わかないと思ったんで。そのために専用のプログラムチームを結成して、完全に一本の独立した別のゲームとして作ったんです。

田中弘：そう、ゲームになるように、かなり入れ込みましたから。あそこは半年ぐらいかかったのかな。

高橋：1年ぐらいですよ。

── マップに3Dを選んだ理由は？

高橋：1つは臨場感ですね。マップを歩くとわかるんですが、迷いやすいですよね(笑)。でも、その辺のリアルさを追求したかったっていうのがありますね。実際に自分が初めての町を歩いたときに感じる部分を大切にしたかったんです。

── マップ作成の手間はどうでした？

高橋：全部かかってますね、どこもかしこも。

本根：僕がマップでデザイン画からなにからやって、テクスチャーを貼りました。キャラもモデルでアニメーションを作って、それを2Dに描き起こす手間もあります。結果的に80…90弱ぐらい描きましたね。

── すべてお1人でですか？

高橋：最初2人だったね。

本根：いえ、最初1人でしたよ(笑)。シナリオで素通りされてしまう部分とか、演出の関係で入れないような場所までテクスチャーを貼りました。

高橋：最初は銭湯もあった。脱衣所とかあったよね。風呂場イベントとかあったんですよ、ネタ的には。

本根：オブジェクトがきつくて。全キャラの裸まで作んなきゃならない。それはシャレにならないからやめてくれって言われて泣く泣くやめました(笑)。

── ギアのハイパーモードについて教えてください。

高橋：手っ取り早いのは、フェイの○○システムだけど、他のキャラに関しては、それまでに出した技と、食らったダメージ量で計算しています。いろいろな技を出しているときに画面の右側に緑色の小さい文字で書いてありますけど、あそこのパーセンテージを見るとどうすれば上がるかわかると思います。

── ゲーム攻略のコツを教えてほしいのですが。

高橋：どうしても勝てない敵にはブースターを使うのが正解です。スピード(ターンの回り)が2倍になりますから。攻撃力が2倍になるようなものです。

田中弘：ところでディスク2ってやりました？ あそこはそれまでのRPGとは一転して違うゲーム展開になっています。最後にまた、元のスタイルに戻るのですが、あそこはけっこう謎解きのカギになっています。演出的にも大変凝っているので楽しみにしてください。

── 本日はお忙しい中、ありがとうございました。

イラストレーター 田中久仁彦



会話のときの顔のグラフィックを含めて、本当にたくさんのキャラクターの絵を描きました。夜中にスクウェアに来て明け方帰るという生活が続きました。普段は1人で仕事しているんで、久しぶりにこういうところで仕事ができて楽しかったですね。



◀顔の表情の一枚一枚に、氏の苦労の後がうかがえる。

イラストレーター 石垣純哉



実際にはあまりプレイしていないので、自分のデザインしたギアがどうなっているか知らないんです。前にここで1時間ほどプレイしたときはゼ○○○が動いているんで、びっくりしました。設定的に動くメカだったとは、思わなかったので。



◀氏のデザインした、ギアのデザインに注目。

㈱スクウェア開発部第3プロダクションプロデューサー 田中弘道



いわゆるCGムービーでもなくアニメーションムービーでもない、第3のアニメーションという部分で、3Dマップを利用したリアルタイムのアニメーションが本当にすごいのでぜひ見てください。動きを重視したゲームなのでぜひ実際にプレイして確かめてほしいですね。



◀2枚めのディスクの演出が気に入っているとのこと。

Close Up

❺ギア、キャラ、2つの戦闘

ギアの戦闘とキャラの戦闘では若干システムが違っていて、両方のシステムをしっかり把握し、使い分けることが必要になってくる。しかし、このおかげで、キャラ戦では流れるようにスピーディな戦闘が、ギア戦では重量感あふれる重厚な戦闘が、それぞれ楽しめるようになっているのだ。異なる印象の2つの戦闘システムをうまく使いこなせれば、人とギアが共存する『ゼノギアス』の世界を十二分に満喫できるぞ。



▲フィールドでは戦闘中、キャラ戦からギア戦への移行も。

❻爽快な格闘、バトリング

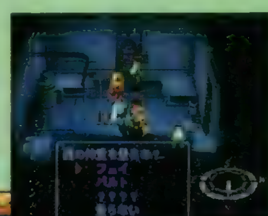
キスレブで行われるバトリング。通常の戦闘とは違い、ここではギアを使っての3D対戦格闘を楽しむことができる。動きの滑らかさ、ギアの造形の見事さ、そして簡単な操作で戦える抜群の操作性と、まさに1本のゲームとして楽しめる完成度となっている。現在のところキスレブのイベントで戦えるのみだが、後々自由に対戦することも可能になるらしい。バトリングにハマって話が進まなくなるなんてことも!?



▲超スピードのギアバトルが楽しめる。

❼消えてしまったアイデアあれこれ

ユグドラシルなどの医務室で測ることができる体重。本当は、体重によっては水のあるマップで泳げず進めないという仕掛けも用意されていたらしい。しかし、仕掛けそのものがなくなってしまい、体重は何の意味もなくなってしまったのだ。また、メインキャラになる予定だったマルーは、当初頭の帽子からいろんな武器を取り出すというアイデアもあったらしい。しかし残念ながらNPC扱いになり、実現しなかったのだ。体重はともかく、戦うマルーの姿は見てみたかったよね。



▶ユグドラシルで計れる体重。町などで食事すると増えてしまうが、太りすぎていても全然問題なし。



◀サブキャラになってしまったマルー。一応NPCとして一部の戦闘で戦いに参加はしてくれる。

パラサイト・イヴ

期待高まるシネマティックRPGの最新情報を大量公開！

パラサイト・イヴ
3/19 シネマティックRPG ▶価格未定 ▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)

EVE第2形態の恐るべき能力が、ついにそのヴェールを脱ぐ……。今回はまず、EVEが人々の細胞を操る場面を描いた驚愕のムービーをストーリー情報とあわせて大公開！　そして、ファン注目の戦闘システムの内容にも詳しく迫るぞ。この最新情報を見逃すな!!

特報!
攻略本も発売決定!!
(4月中旬予定／電撃攻略王シリーズ)



驚愕の最新ムービー入手!

この物体はいったい!?

ついに明らかになる『P.E.』バトル!

待望の戦闘システム大解剖!



FIELD

セントラル・パークに潜むEVE Ayaは1人で捜査に乗り込んでゆく……

●フィールド上での「捜査」の流れを詳しく紹介！

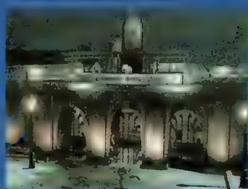


▲EVEの結界が張られたパーク内に、Ayaは1人で踏み込んでいく。

EVEが出現したという情報を聞き、セントラル・パークに駆けつけたAyaとダニエル。だが、パークにはEVEの手により"人体発火を引き起こす壁"でできた結界が張られていた。そのため、"発火しない"Ayaが1人で中に踏み込んでいくことに……。ここでは、新たに入手したフィールド画面でAyaの捜査の流れを追っていくぞ。

動物園はNMCの巣窟に……

まず、Ayaの前に現れたのは、パーク内の人気スポットである動物園。ここの動物たちも、すでにNMC（新生ミトコンドリア生物）へと変貌させられている。要警戒だ。



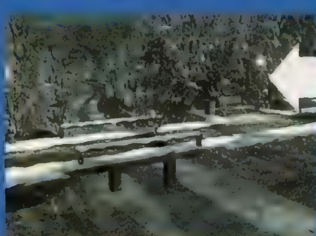


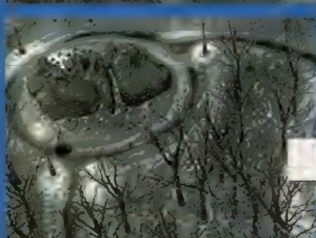


◀▼異様な雰囲気に包まれている動物園。NMCの息づかいが聞こえてきそうだ。

NMCの恐怖はパーク全体へ……

動物園の外に出て、捜査を続けるAya。だが、NMCは、依然として執拗にAyaを狙ってくる。もはや、パーク全体に、無数のNMCが散らばってしまったようだ……。





▼▶捜査範囲は、セントラル・パーク全域へと広がる。EVEはどこに潜んでいるのか……

誰もいないはずの野外劇場に照明が…



▲EVEの気配を感じ、野外劇場に向かうAya。そこには何が!?

もう1度 これまでのストーリーをチェック!

1997年、クリスマス・イヴの夜。ニューヨーク市マンハッタン島から惨劇は幕を開ける……。

世界的な劇場カーネギー・ホールに、ボーイフレンドとオペラ鑑賞に来ていたN.Y.市警第17分署所属の刑事、Aya（アヤ・ブレア 25歳）。彼女は観劇のさなか、舞台上の役者や観客たちの体が次々に発火するという奇怪な事態に遭遇する。そのとき、ステージには高らかに笑う主演女優が……。舞台に駆け上がったAyaがその女優に銃を向けると、女優は「やはり、お前だけは発火しないようだ…」と謎めいた言葉を発し、自らを「EVE（イヴ）」と名乗った。そして「ついに我々、ミトコンドリアが解放されるときが来たのだ！」と叫ぶと、ホール地下の水路へと姿を消してしまう。Ayaもすぐにこれを追うが……。

翌日、Ayaが第17分署に出勤すると、署内は多くの死傷者を出した昨夜の人体発火事件への対処で混乱状態にあった。Ayaの相棒ダニエルの調べで、EVEにその体を支配されてしまった主演女優は、メリッサ・ピアスという新進のオペラ歌手であることが判明。だが、手がかりとなるはこの事実のみだった。

そんななか、署に「今回の事件はミトコンドリアの反乱によるものだ」と告げる1本の謎の電話が入る。ミトコンドリア……確か、EVEが発した言葉のなかにも……。Ayaとダニエルは、刑事部長ベイカーの許可をとり、ミトコンドリアを専門に研究する遺伝子学の権威、クランプ博士の元へと向かった。

だが、会えはしたものの、話の最中に突然怒り出したクランプに、2人は研究室を追い出されてしまう。仕方なく署へと戻る途中で、2人の乗るパトカーに署から緊急の無線が入る。「EVEが現れた！」

署に戻り、詳しい情報を入手した2人は、現場であるセントラル・パークへと急行したが……。



▶カーネギー・ホール[illegible]た[illegible]の[illegible]はここから始まる。

CHECK ❶ 公衆電話でセーブ!

セントラル・パーク内のとある一角には、外部と連絡が取れる公衆電話が設置されている。電話で署に捜査状況を報告することが、そのままデータのセーブになる『パラサイト・イヴ』の場合、屋外では公衆電話を使ってセーブを行うのだ。使う場合にはコインが必要？



▶[illegible]た案内板がある。目印になりそうだ

そして次のページの「ムービー」へと続く！

●迫力の新着ムービーを大紹介！

EVEの気配を感じつつ野外劇場に足を踏み入れたAya…そこには!!

カーネギー・ホールに続く第2の惨劇が、セントラル・パークの野外劇場を舞台に繰り広げられる！　劇場に踏み込んだAyaが目にする光景とは……!?　そのショッキングなシーンが描かれた迫力ムービーを大公開だ!!



客席には多くの人々そして……ステージにはEVEが!!

前のページからつづく！

野外劇場のステージに立つ第2形態のEVEと、虚ろな目で客席に座る人々……。ただならぬ雰囲気が漂うこの場面は、EVEの「わが同胞よ。核による支配の時代は終わった…」という一言と同時に、想像を絶する恐ろしいシーンに変わる！　ここで紹介しているムービーでは、第2形態のEVEが超常の力を使い、人々を液体化させてしまう様子が描かれているぞ。前回の記事内で、自らの体を液状化させるシーンが公開された第2形態のEVE。その能力は、自分以外の人間に対してでも効果（威力？）を発揮できるものだったのだ!!　"同胞"と呼ぶ人間たちをスライムに変え、1つにするEVEの目的とは、果たして……？



目が…!?

▶EVEが言[illegible]にいる人々に変化が表れ始める。目からこぼれ出すこの[illegible]…？

やがて群衆は1体の巨大なスライムと化し、劇場を埋めつくしてゆく……





◀▼溶解した人々はステージに向かって集まり、1体の巨大なスライムに!! "彼ら"はこれからどこへ?





人々の体が次々に溶けていく!

◀激しくしぶきをあげて、人々の体が溶解していく。第2形態のEVEは、他の人間の細胞をも自由に操ることができるのか!?

CHECK ❷

EVEは人間たちと一体化しようとしている…?



▲EVEが自分の体を液状化させている場面。今回のムービーとは重大な関連性が!?

恐怖の新事実発覚か？　まずは前回紹介した上のムービー画面に注目してほしい。液状化したEVEの体は、今回紹介している、人々が変貌した姿"スライム"と同じものに見える。もし、これが同一のものだとすると、EVEは"スライム＝人類"を自分の体の中に取り込み、一体化しようとしているのかもしれない……と考えることができるのだ！　あくまで推測だが、人々をNMCではなく、あえてスライムに変化させるという点を考えても、ひょっとすると……？

BATTLE SYSTEM

●ファン注目の戦闘システムを大解剖

まずは戦闘シーンの画面構成を徹底チェック！

「ファイナルファンタジー」シリーズの戦闘システム、ATB（アクティブ・タイム・バトル）をさらに発展させた、画期的なシステムを採用していることで注目を集めている『パラサイト・イヴ』の戦闘シーン。今回ついに、その詳しい内容が明らかにされたのだ。まずは、以前に紹介したときよりもグッと機能的になった、戦闘シーンの画面構成からチェックしていこう。



◀戦闘シーンではAyaとNMCの動きがリアルなアニメーションで表現される

アタックウィンドウ



●弾：連射度

●BULLETS：残弾数

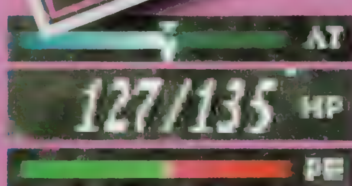
●TARGET：ターゲット・ナンバー



●ヒットレンジ



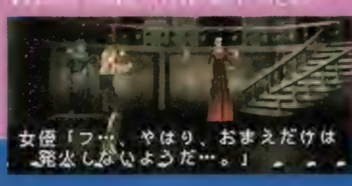
インフォ・ウィンドウ



●AT：ATバー（アクティブ・タイム・バー）

●HP：ヒットポイント

●PE：PEバー（パラサイト・エナジー・バー）



注目の『P.E.』バトルに7つの事実が新たに判明――!

「パラサイト・イヴ」のATBには、"プレイヤーが直接Ayaを操作して敵の攻撃をよける"という、アクティブな要素が盛り込まれているということは以前に紹介した。そして今回、戦闘システムの内容が詳しく公開されたことで、さらに7つの注目すべき事実が判明したのだ！　ここでは新たに判明した、その7つのポイントを、新着の画面写真とあわせてわかりやすく解説していくぞ。



▶[illegible]本作ならではのATBシステムがスリリングな戦闘を実現！

1 戦闘はすべてAya1人で戦う!

戦闘に参加できる味方キャラは、ゲーム全体を通してAyaのみ。パーティを組む仲間も、援護してくれるNPCも1人として登場しない。物語が進むと入手できる強力な武器が、唯一の味方と言える？



▲NMCは容赦なく複数で襲ってくる！緊迫感あふれる戦闘が繰り広げられるぞ。

2 よけるだけじゃない! 自由な移動が可能!!

戦闘中は"攻撃をよける"だけでなくNMCそのものから逃げ回ったり、間合いを取ったりすることが可能だぞ。つまり、✚キーで自由にAyaを動かし、思いのままのポジションで戦えるのだ。



▲敵の背後に回り込んで攻撃するなど、有利な場所で戦う戦略性が重視されそう。

3 エンカウントした場所がそのままバトルフィールドになる!

本作では、敵と遭遇した場所がそのままバトルフィールドになる。戦闘が始まるとフィールドと視点が固定されるので、どんなに走り回ってもAyaとNMCの位置関係が、わからなくなることはないのだ。



▲エンカウント時に、移動可能な範囲や敵の位置を見きわめることも重要になる。

4 敵・NMCにも"素早さ"の概念が存在!

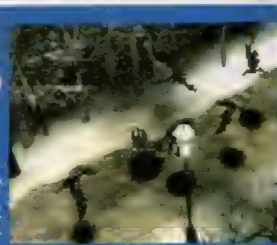
NMCは種類によって、"素早さ"が異なる。当然、NMC側にもATBのシステムが反映されるため、動きの素早いNMCは攻撃と攻撃の間隔が短く、逆に動きの遅いNMCは長くなるのだ。



▲素早そうなSNAKEと鈍そうなBEAR。やはり素早い方から倒していく？

5 NMCもあらゆる方向から攻撃する

Ayaと同じように、NMCもバトルフィールドを自由に移動して、有利な位置から攻撃してくる。ATバーがフルの状態になるまでは、常にNMCの動きをよく見ておく必要があるぞ。ただし、NMCはAyaの攻撃をよけることはできない。



▲[illegible]から攻撃されるAya。NMCも考えて移動してくるので、その動きから目を離すことはできないのだ！

6 Ayaは戦いの中でレベルアップしていく!

NMCとの戦闘を重ねることで、Ayaはレベルアップするぞ。レベルが上がると最大HPがアップするのはもちろん、ATバーの溜まる時間が短くなったり、ヒットレンジが広くなったりなど、さまざまな形で戦闘が有利になるのだ。下の特殊能力も、やはりレベルアップで修得する？

7 Ayaは特殊能力を発動する!

Ayaは、普通の人間にはできない特殊な能力をも身につけていくらしい。EVEの力を無効化できるという事実や、未だ詳細不明のPEバーなどがその能力の秘密を解く鍵になっているようだが……？



▲やはり、この言葉と密接な関係が…？超能力なのか、それとも……魔法？

CHECK ③

Ayaが使用する武器とは? その一部を公開

刑事であるAyaは、さまざまな武器を駆使してEVEやEVEが放つNMCたちと戦うことになる。捜査が進んで手強いNMCが出現すると、それに応じて強力な武器（兵器？）が手に入る仕組みになっているのだ。ここでは、ゲームに登場する武器の中から、序盤の戦闘で使用されるものをリアルなCGで紹介していく。



↓クラブ

Ayaが最初から所持している、打撃用の武器。いよいよ弾丸が底を突いて銃が使えないという場面では、この武器で敵と戦う。攻撃範囲は狭いが、それでも序盤では役に立つ。

ハンドガン→

Ayaが最初から所持している拳銃で、N.Y.市警の標準装備武器。弾切れさえ起こさないよう注意しておけば、かなり役に立つはず。

↑ショットガン

ゲーム中に入手できる散弾発射銃。ハンドガンよりも格段に威力があり、狙ったターゲットを中心に、左右15度ずつの範囲内にいる敵にもダメージを与えるスグレモノ。

BATTLE SYSTEM

●『P.E.』バトルはこう進む!

戦闘シーンの流れを連続写真で解説!

戦闘システムのポイントをひととおりチェックしたところで、最後は戦闘シーンの流れを連続写真で追っていくぞ。連続写真でAyaと戦っているのは、今回の記事で紹介したセントラル・パークに出現する"BEAR"と"SNAKE"。タイプが異なる2種類のNMCを同時に相手にしたこの戦闘の流れからは、敵味方関係なく、素早い順に行動するATBのシステムや、フィールドを自由に移動して戦う独特の感覚が実感できるはず。PEバーが赤くなり、戦闘不能に陥ったあとの展開にも注目だ。

●『P.E.』バトルの流れ

エンカウント(戦闘開始)
↓
ATバーが溜まっているか?
- Yes! → 移動する 間合いをはかる【✚キー操作】 → 攻撃する、アイテムを使う、他【コマンド実行】 → (ATバーが溜まっているか? へ戻る)
- No… → 敵の攻撃をよける【✚キー操作】 → (ATバーが溜まっているか? へ戻る)

❶ 敵・NMCとエンカウント!



◀捜査中のAyaは、パークの出口へとたどり着いたが……

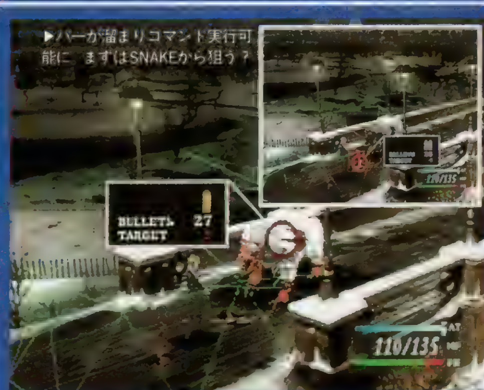
▲そのとき、1体の"BEAR"と3体の"SNAKE"がAyaの前に出現!

❷ ATバーが溜まるのを待つ



▲Ayaは敵との間合いをはかりつつ、ATバーが溜まるのを待つ。

❸ ATバーがフルに→ターゲットを選択



▶バーが溜まりコマンド実行可能に。まずはSNAKEから狙う?

▲目標を目前のBEARに変更、弾丸を2発ともBEARに撃ち込むことに。

❹ Ayaの攻撃がヒット!



▲攻撃が命中! ダメージを受けたBEARは、その苦痛にのけぞる

C H E C K ❹

地の利を生かせば戦いを有利に運べる!

NMCとエンカウントした場所が、そのまま戦闘のフィールドになることは前のページでも説明したとおり。なので、ゲーム中では以下の写真のような行動範囲の狭いところで、NMCと戦うことも少なくない。だが、この3枚の写真のAyaは、"狭く曲がりくねった道"というフィールドの特徴をうまく利用して道づたいに移動をし、空中を飛び交うNMC"CROW"の群れを手玉に取ることに成功している。戦闘に突入したらまずフィールドの特徴を把握し、地の利を生かした作戦を考える……このゲームの戦闘にはそんな戦略性も求められるのだ。

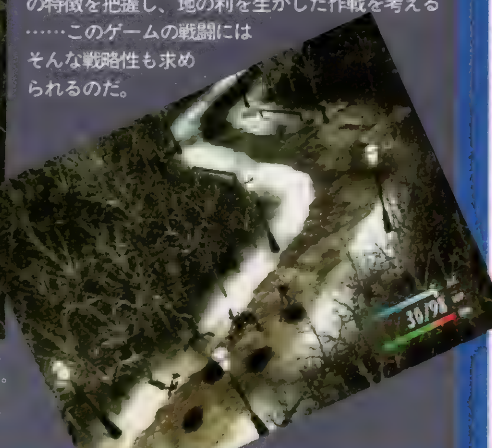
▼左右の林から"CROW"が来襲!





▲Ayaは群れをフィールドの隅1カ所におびきよせ、すかさず攻撃を仕掛ける。

▶攻撃のあと、飛んでいるCROWの下をすり抜けて逆方向へと逃れている。



⑤ 今度は敵の攻撃!!



▲BEARの反撃！ 腕を振り下ろそうとするBEARから必死に離れるAya

⑥ 間一髪でよける！



▲距離が取れたことで、なんとかよけることに成功。

⑦ 危険！ PEバーが赤く…



▲素早いSNAKEの連続攻撃を受け、PEバーが赤くなってしまった！

⑧ 動くことができないAya…



▲動けないAyaに、[illegible]それぞれの攻撃態勢に入る。

⑨ 敵の攻撃を受けるAya…



▲BEARの強力な攻撃に耐えるAya。今はPEバーの回復を待つしか……。

⑩ さらに攻撃を受け続ける！ PEバーはまだ…



◀一気にトドメを刺そうと接近し攻撃するSNAKE。そして……

▲BEARの強烈な体当たりがAyaを直撃！ [illegible]

⑪ ついにPEバーが回復



▲しかしそのとき、ついにPEバーが完全回復！

⑫ ここから反撃！

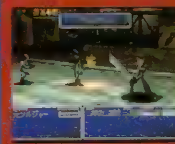


▲いよいよ反撃開始。まずは接近しているSNAKEをターゲット！

検証

「FFVII」のATBとはココがちがう!

常に1人で戦う。フィールド内を自由に動ける。この2つが、「FFVII」と本作のATBの大きな違いだ。写真のような敵の攻撃も、本作ではヒョイっとよけられるのだ！



▲「FFVII」の画面

おめでとう!

「パラサイト・イヴ」特製卓上カレンダープレゼント(Vol.64)

当選者発表!

北海道／渡辺いと
[illegible]
東京都／山本倫士
神奈川県／内山さおり
神奈川県／久保寺伸雄
[illegible]

テイルズ オブ デスティニー

Tales of Destiny

新たなる戦いの幕開け！ ラディスロウ浮上までを完全攻略

幸せになれるフローチャート第4弾！

リーネの村 フィリアから神の眼が盗まれたと聞かされ、再び旅立つ。
↓
ハイデルベルグ ソーディアン使いの１人、ウッドロウを迎えにいく。
↓
クレスタの街 同じく、ルーティの住むクレスタの街を訪ねる。
↓
ダリルシェイド 王からヒューゴたちが怪しいと聞かされ、捜査を開始。
↓
オベロン秘密工場 ヒューゴたちが、破壊兵器「ベルクラント」を復活させる。
↓
ダリルシェイド 飛行竜で「ベルクラント」に挑むが逆に撃墜されてしまう。
↓
ラディスロウ ディムロスらの提案で、ラディスロウの復活を試みる。
↓
ダリルシェイド ラディスロウを動かすために必要な科学者をさがす。
↓
ラディスロウ ラディスロウの起動には起動ディスクがいることが判明。
↓
隠し神殿 起動ディスクを求めてリーネの村近くの洞窟へ向かう。
↓
ラディスロウ ついにラディスロウが浮上。「ベルクラント」ある外郭へ。
↓
次号へ続く

ワールドマップ



前号までのあらすじ

意志を持つ剣、ソーディアン・ディムロスを、偶然手にしたスタン。同じくソーディアンを持つ、ルーティ、リオンらと共に、巨大レンズ「神の眼」を奪ったグレバムとの、世界の運命を賭けた戦いに巻き込まれていく。ダリルシェイドに始まって、カルバレイス、フィッツガルド、アクアヴェイルとグレバムを追う戦いの旅は続き、ついにファンダリアに追い詰めることに成功。そして、もう一人のソーディアン使いウッドロウの協力のもとグレバムを倒し、一行は「神の眼」の奪還を果たすが…。



▲長い間の仇敵だったグレバムも、ついに最後の時を迎える。

範囲は狭いがやることは多い！

さて、攻略の４回目となる今回は、ついに第２部（グレバムの事件を〝第１部〟として）に突入。フローチャートを見てもわかるように、今回は特にあちこち動き回ることになる。基本的には今までに訪れた場所ばかりだが、時間が経過したことにより、街の人のメッセージなどが変わっている場合もある。余裕があったらチェックしてみよう。

また、今回は中盤で「海竜」が手に入り、海路は自由に往来できるようになる。船では行けなかったアクアヴェイルへも戻れるので、まだモリュウの洞窟で「奥義・鳳凰天駆」を覚えていない人は、この機会に行っておくのもいいだろう。なお、フローチャートには、あくまでも最短ルートを示してある。詳しくは今回、攻略の最後のページに書いてあるが、途中ではマリーやチェルシーといったサブキャラクターたちを仲間にできるチャンスもあるぞ。気になるキミは、まず最後のページからチェックしてみよう。

テイルズ オブ デスティニー	
発売中 RPG	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)

各ページを読む前に…

さて、ここから始まる攻略では、右の４つのポイントを中心に展開するぞ。「ＴＯＤ」の世界を深く知るためにも、１つ１つチェックしよう。

◎マップ
各ダンジョンのマップを掲載し、つながりを解説。今回は３つのダンジョンについて、紹介している。

◎イベント
シナリオ上で重要なイベントや、「これだけはチェックしておきたい」というイベントをピックアップ。

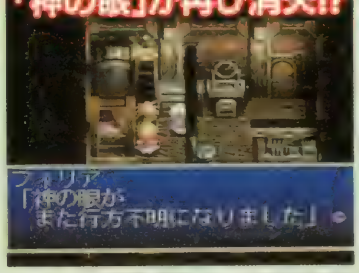
◎アイテム
ダンジョン内で入手できるアイテムの種類、場所のリストと、各街ごとのショップリストを完全掲載している。

◎キーワード
「ＴＯＤ」を語る上で欠かせないキーワードをチェック。全部覚えておけば、キミも「ＴＯＤ」通になれる？

リーネの村～ダリルシェイド

リーネの村を訪れたフィリアが告げたのは、まさかの「神の眼」消失!! スタンは再びディムロスを手に取り、仲間たちのもとへと向かうのだった。

「神の眼」が再び消失!?



▲セインガルド王国が管理していたはずの「神の眼」が、また行方不明に!? これは再び、世界の危機を表しているのか…。スタン、旅立ちのときだ。

前号の「リーネの村」の項目でも書いたように、リリスのお買い物イベントをクリアしないと、ゲームは進行しない。前回紹介した「ノイシュタットでクジラを買ってくる」方法以外にも、①村の池のコイを取ってくる。②あきらめて帰る。の２通りがあるので、好きな方法を選ぼう。このあと、フィリアと一緒に旅立つことになるが、村を出る前に必ずリリスと会話するようにしよう。

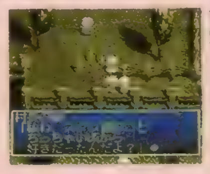




▲コイ捕り。根気よく続ければ、そのうち捕まえられる。がんばろう。
◀村から出るときにリリスと話せば、フードサックしが貰えるぞ。

もてもて♥スタンくん!?

「ちっちゃい頃からスタンが好き」だったという、リーネの村の村長の娘さん。旅に出る前には、ぜひ彼女と会話しておこう。その受け答え（番号が答に対応）で、①ミラクルグミをいっぱい、②マジックミスト、③ブラックオニキス、のどれかが貰えるぞ。

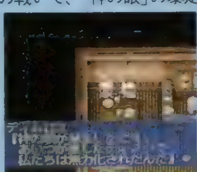


◀彼女はスタンの家の南の方にいるぞ。

そしてスタンはかつての仲間たちの待つ各地へ…

① ノイシュタット

まずは、港のあるノイシュタットへと歩いて移動。スノーフリアへ向かう船中で、今回の事件の発端について話を聞くことになる。また、グレバムとの戦いで、「神の眼」の暴走を抑えたオベロン社製のディスク。どうやらそのディスクが、ディムロスたちの意識を封印していたらしいことも、ここで判明するのだ。



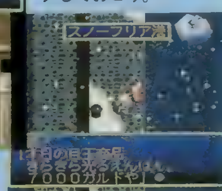
▲リオンは、この機会を狙っていたということなのか？

② スノーフリア経由ハイデルベルク

まずは、ハイデルベルグ城にいるウッドロウを迎えにいく。スノーフリアからは、歩いていくことになるぞ。ちなみに、港にはディスクを売る行商人もいるので、チェックしておこう。



▲チェルシーもいるが、残念ながらこの時点では仲間にならない。



③ ダリルシェイド経由クレスタ

第１部では、訪れてもルーティが嫌がるために、入ることのできなかったクレスタの街。この街はダリルシェイドの北東に位置しており、訪れるためにはダリルシェイドからの徒歩しかない。街の中に入り、北西にある孤児院の前に行けば、イベントが発生し、ルーティが仲間に。彼女に対する印象が少し変わるかも？



◀面倒見のいい、お姉さんって感じ…。

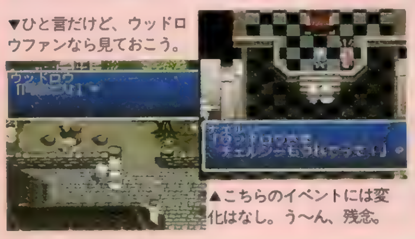


▶と思えば、こんな彼女らしいセリフも。

ルーティたちを仲間にする順は？

このページでは、ノイシュタットからスノーフリアへ行くルートを紹介しているが、実はノイシュタット港で上の②と③のどちらに先に行くかを選べるようになっている。先に②に行くと、③のルーティのイベントでウッドロウのセリフが入るが、逆の場合は何の変化もない。また、③を先にすると３回も船に乗ることになるので、結論として上記の順がベストと言える。

▼ひと言だけど、ウッドロウファンなら見ておこう。



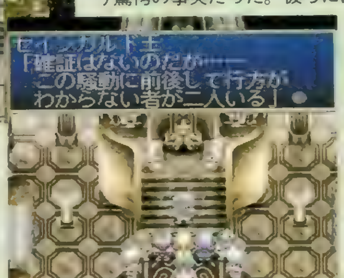
▲こちらのイベントには変化はなし。う～ん、残念。

そして…セインガルド王の下に 集結!!

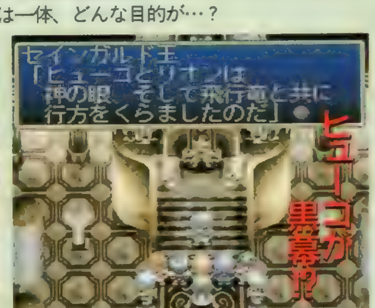
かくして、スタン、ルーティ、フィリア、ウッドロウたち４人のソーディアン使いは、セインガルド王の下に集まった。だが、そこで彼らが聞かされたのは、今回の「神の眼」消失の容疑者が、ヒューゴとリオンだという驚愕の事実だった。彼らには一体、どんな目的が…？



▲まさか、こんなにすぐ訪れることになるとは思わなかったダリルシェイド。中では、過酷な現実が待っているのだ。



▶ソーディアンを持つリオンが何故？ 「神の眼」消失ですら信じがたい事実なのに…。



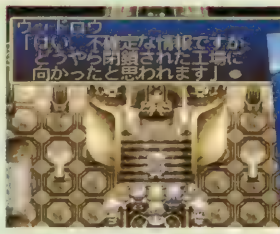
オベロン秘密工場

王に促された通りヒューゴの屋敷を調べると、そこはもぬけの殻。一行は、ヒューゴの部屋で見つかった「ライブラ・Ⅳ」という言葉だけを頼りに、海に浮かぶオベロン社の閉鎖された工場を目指す…。



▲ヒューゴの部屋に彼の姿はなく、そこには意味不明の単語が書かれた本が1冊だけ。「ライブラ・Ⅳ」がすべてを解決するカギなのだろうか？

「ライブラ・Ⅳ」に潜入するためには、まずヒューゴの屋敷の彼の部屋から、「ライブラ・Ⅳ」について書かれた本を見つける（部屋に入れば自動的に発見できる）こと。次に、屋敷の入り口にいる〝ヒゲの所長さん〟に「ライブラ・Ⅳ」のことを聞けば、ダリルシェイドの北東にある閉鎖された工場であることを教えてくれるぞ。あとは、それをセインガルド王へ報告すれば、ダリルシェイド港から直接「ライブラ・Ⅳ」へ向かうことができる。そのほかにも、屋敷では気になる情報がいくつか聞けるので、チェックしておこう。

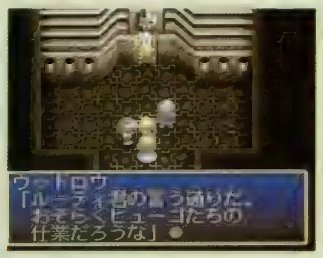


▲ことの次第をセインガルド王に報告。早速、「ライブラ・Ⅳ」へと向かおう！



閉鎖工場のはずが…？

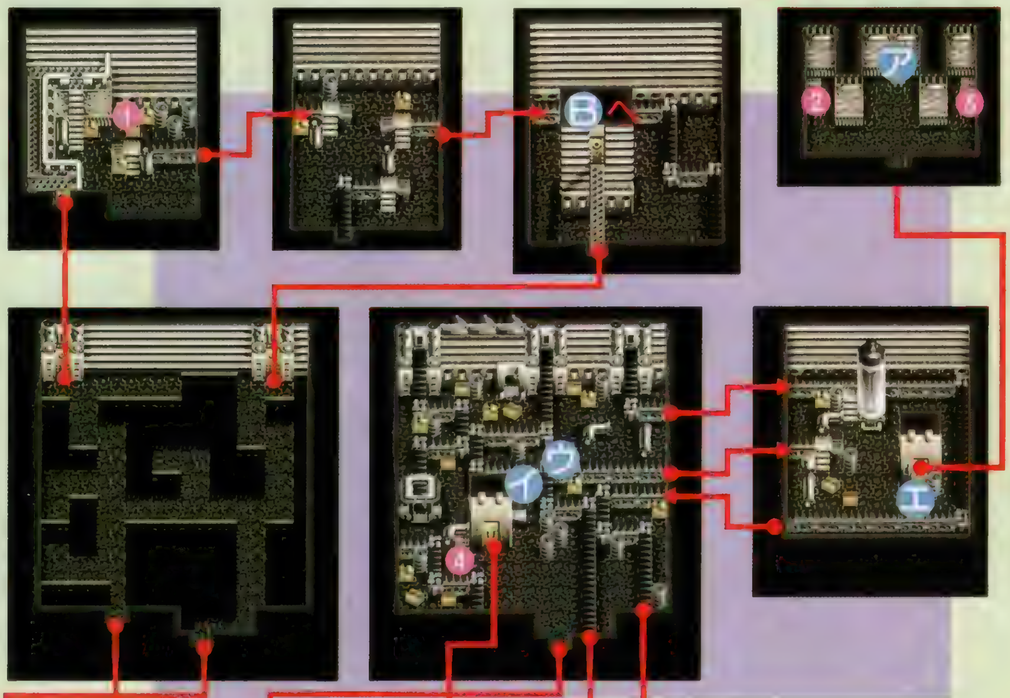
内部はしっかりと稼働中の「ライブラ・Ⅳ」。ベルトコンベアで繋がれた（マップでは矢印で表記）通路は一方通行なので注意すること。また、Ⓐ地点まで運ばれると、その下のマップに落とされてしまうぞ。

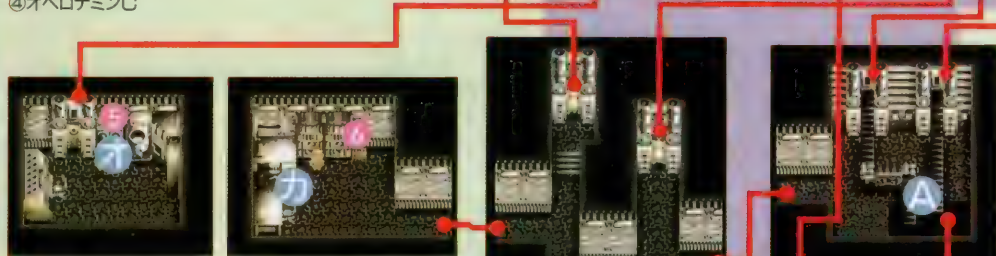


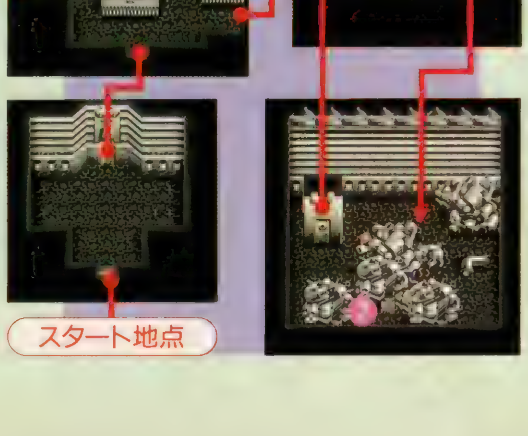
◀閉鎖どころか、フル稼働中の工場。やはり、ヒューゴたちの仕業か？

入手アイテム

①でんげきのつるぎ
②リフレックス
③ラバースーツ
④オベロナミンC
⑤にんしきカード（青）
⑥ラバースーツ
⑦リフレックス

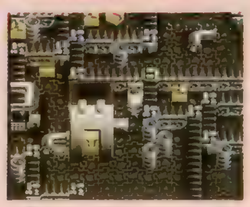






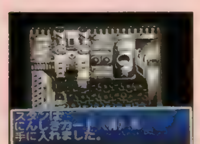
ベルトコンベアを操作しよう

㋑の地点にある機械を操作すると、下方向に流れていた㋒地点のベルトコンベアが、右方向に流れるようになる。これで、隣の㋓の扉のある部屋に入ることができるぞ。機械の前で○ボタンを押すだけでOKだ。

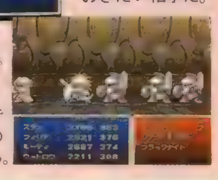

▲○ボタンを押すたびに流れが切り替わるので、注意しよう。

敵を倒してカードをゲット

工場内にいるオベロン社の社員と話すと、必ず戦闘になるので、話しかける前にHPなどをチェックしておこう。また、㋔地点の社員との戦闘のあとに手に入る「にんしきカード（青）」は、㋓地点の扉を開けるために必要な物なので、取り忘れのないように。㋐や㋕地点の社員も、特にアイテムは手に入らないが、「ライブラ・Ⅳ」をクリアするために有用な情報を残してくれる。余裕があれば、戦っておきたい相手だ。



▲入手するためには、戦う以外ない。心を鬼にしよう。

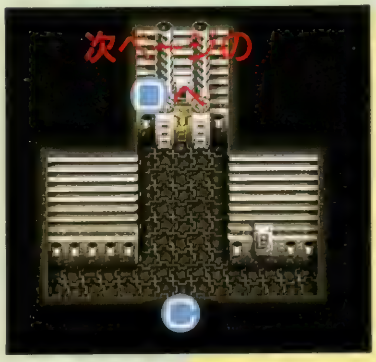

▶社員との戦闘では、必ずこの敵の組み合わせになる。

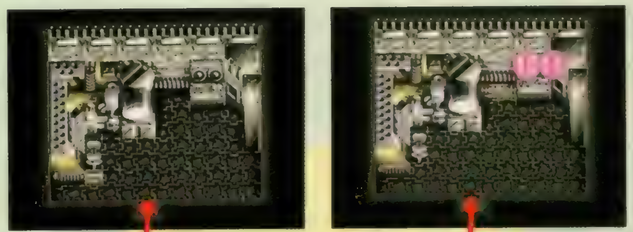


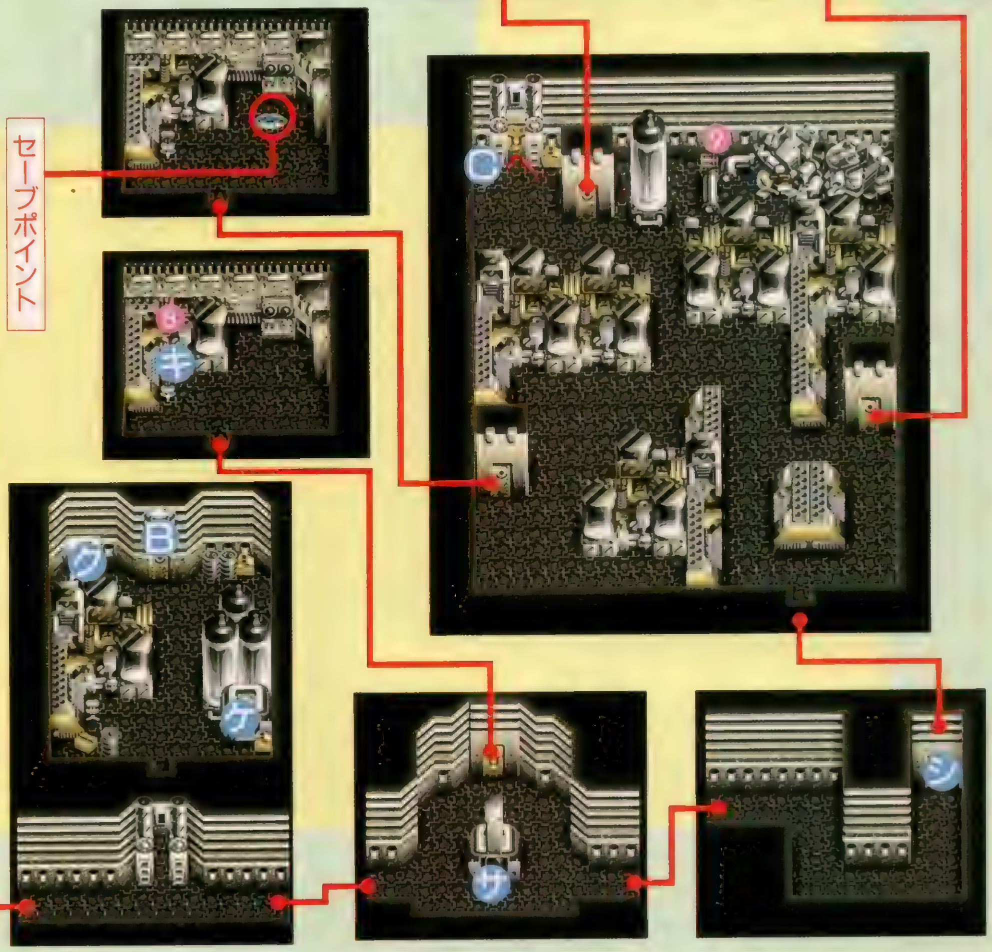
▲工場内は、ヒューゴに心酔しているオベロン社の社員がいっぱいだ。戦闘は必至だぞ。

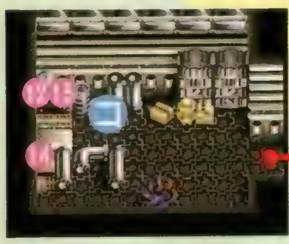
赤いカードを探せ！

左ページⒷへの扉は、このページのⒷ地点へつながっている。こちら側にもカードで開くⓈの扉があるが、この扉に対応したカード(赤)は、ⓈⒶ地点の機械にパスワードを入力して、上の扉のロックを解除しなければ入手できない。まずは左下の囲みを読もう。









入手アイテム

⑧にんしきカード(赤)
⑨オベロンEX
⑩ファインシールド
⑪オベロンEX
⑫エナジーブレット
⑬ゲイルスタッフ
⑭オベロンEX

パスワードを入手して、ロックを解除

上でも少し触れたが、ⓈⒶ地点の上にある扉を開くためには、ⓈⒶ地点のコンピュータにパスワードを入力する必要がある。と、いってもコンピュータの出す4択問題に2回正解すればいいだけだ。一見、唐突だが、実は左ページの⑦地点、このページのⓈⒶ地点の社員や、Ⓚ～Ⓒ地点の端末から情報を得ることができる。あとは、それらを組み合わせて正解を導き出せばいいのだが…。どうしてもわからないという人は、右下の写真の所を参照してほしい。

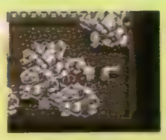




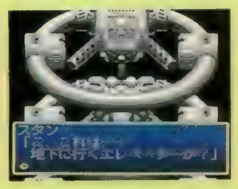
◀▲表示された単語を、ヒントと置き換えて考えてみよう。つまり、「③→④」と入力すれば、OKだ。

キーワード:ライブラ・Ⅳ

暴走する「神の眼」をいとも簡単に止めたオベロン社の技術。これはもう、一介の企業のモノとはいえないだろう。ヒューゴは、セインガルド王の横で、常に機会をうかがっていたのではないか？「ライブラ・Ⅳ」は、その前進基地かもしれない。



▲かつては兵器なども開発されていたかも？



◀地下へ続く、巨大エレベーターの先には何が？

モンスターリスト

シアンドギャルド



HP:1480
TP:64
EXP:201
ガルド:1
レンズ:9

獣型だが、直接攻撃よりも、晶術「サンダーブレード」をメインに使ってくる。なかなか攻撃力の高い術なので、早めに倒しておきたい相手だ。入手アイテム：なし。

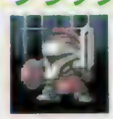
ダークナイト



HP:1572
TP:0
EXP:185
ガルド:148
レンズ:1

ガチガチの鎧に身を包んでいる割には、攻撃が非常に素早い。見た目通り攻撃力が高いので、「ちょっと遠いかな？」と思うくらいの間合いで戦おう。入手アイテム：オベロナミンC。

ブラックナイト



HP:3728
TP:0
EXP:593
ガルド:0
レンズ:0

ダークナイトのパワーアップ版。HPや攻撃力が上がっているほか、「爪龍連牙斬」を使ってくる強敵だ。ここでは、中ボスとして(逃走不能)戦うことになる。入手アイテム：なし。

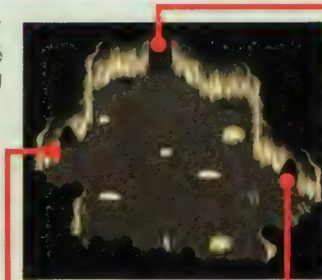
オベロン海底洞窟

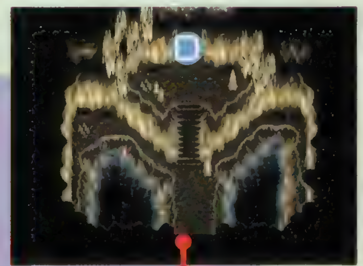
「ライブラ・Ⅳ」に設置されたエレベーターを降りると、そこは自然が作り出した洞窟。ヒューゴたちを追って、奥を目指すスタンたちの前に現れたのは、シャルティエを手にしたリオンだった…。

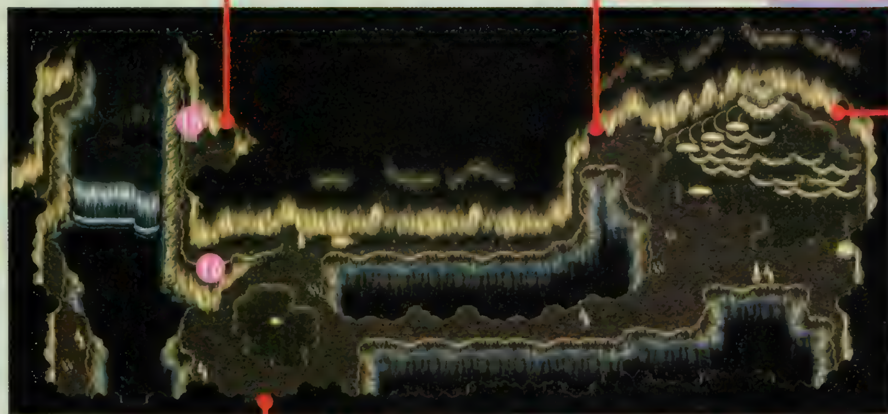
洞窟自体は決して広くもないし、特別な罠が仕掛けられているわけでもないので、マップをみながら進んでいけば楽勝だろう。ただ、先のオベロン秘密工場(ライブラ・Ⅳ)と直接繋がっているので、すでに回復アイテムなどが切れかかっている場合は、一度外に出てから態勢を立て直した方がいいかもしれない。また、このダンジョンの最後で戦わなければならないリオンは非常に手強い相手。万全を期すためにも、手前のセーブポイントで必ずセーブするのを忘れないようにしよう。

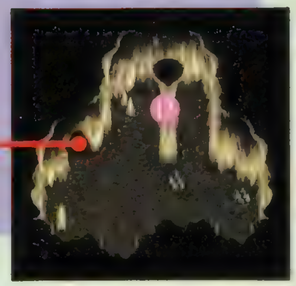


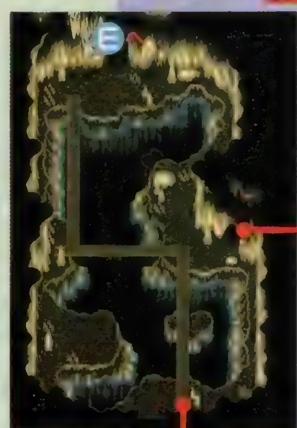
◀障害物は多いが、基本的には一本道の単純な作りだ。

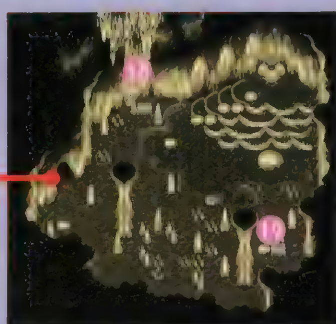


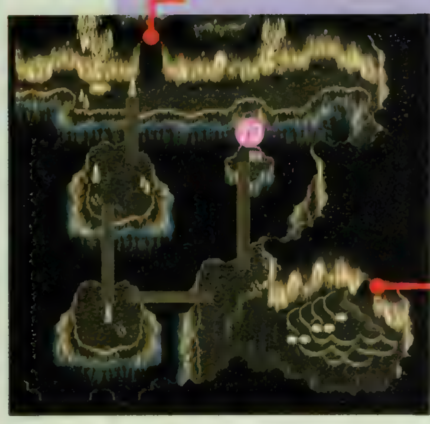


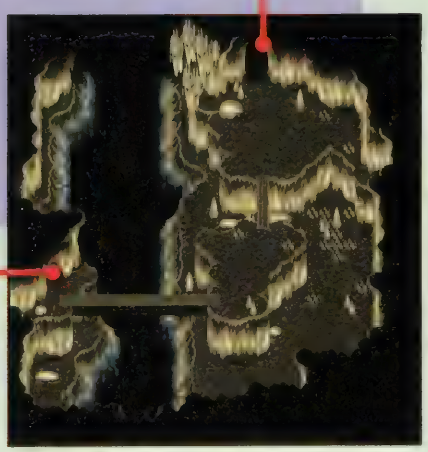












入手アイテム

⑮ストライクアクス
⑯パイングミ
⑰エリクシール
⑱オベロナミンC
⑲レアガントレット
⑳シルバープレート

モンスターリスト

イーブルスター



H P：1550
T P：80
EXP：235
ガルド：60
レンズ：13

ヒトデのようなモンスター。通常の攻撃や移動はしないが、晶術「アイシクル」を連発で放ってくる。何度も食らうとイタいので早めに倒そう。入手アイテム：レモングミ、オレンジグミ。

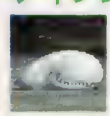
ブルーローパー



H P：1636
T P：0
EXP：900
ガルド：0
レンズ：0

触手を伸ばす攻撃は、リーチはあるものの大して攻撃力はない。だが、ときどき味方のHPを奪う「エナジードレイン」攻撃を仕掛けてくるので注意しよう。入手アイテム：なし。

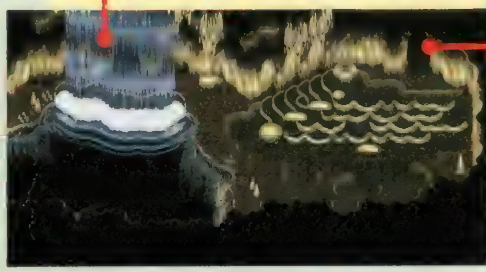
ケイブシャーク

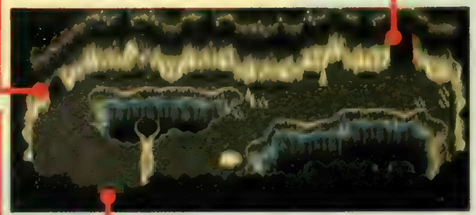


H P：1580
T P：0
EXP：190
ガルド：190
レンズ：4

ナムコのACT「ドラゴンバスター」でもおなじみのケイブシャーク。大きな口で攻撃してきて、噛み付かれるとしばらくの間は放してくれないぞ。入手アイテム：ビーストミート。







アイテムの取り忘れに注意

このダンジョン（秘密工場含む）は、クリア後は2度と入れないので、アイテムの取り忘れには注意。また、例によって、見えない宝箱もある。詳しい位置は右を参照しよう。

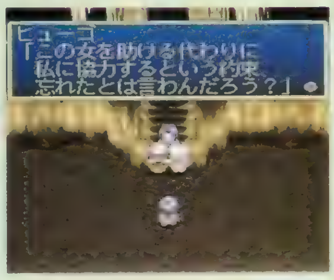


▲左ページの⑰の宝箱だ。柱の影に隠れているぞ。

入手アイテム

㉑アンクシールド　㉒てんしのほほえみ

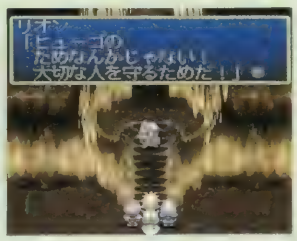
すべての黒幕は、やはりヒューゴだった…!?



㋜地点まで来ると、画面が切り替わりイベントが発生。リオンがヒューゴの言いなりになっているのは、マリアンが人質に取られているからだと判明する。そんなリオンたちの所に、追いついたスタンたち。リオンはヒューゴに命じられるまま、一行の前に立ちはだかる。事情を知らないルーティは、リオンのことをなじるが、リオンの口から出たのは、ディムロスたちすら恐れるヒューゴの真の目的と、リオンとルーティの出生にまつわる驚愕の真実だった。そしてリオンは、「大切な人を守るため」と、スタンたちに捨て身の攻撃を仕掛けてくる。この戦いは避けられないものなのか!?



▲シャルティエすらも、ヒューゴ側に寝返ってしまったのか？



◀マリアンのために命を賭けるリオン。情の深さは測り知れない。

BOSS:リオン



H　P	12000
T　P	9999
EXP	2300
ガルド	524
レンズ	45

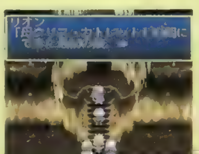
前回の戦いでもそうだったが、リオンは必殺技を駆使しての猛攻を仕掛けてくる。特に「魔人闇」は、リオンの最大奥義だけあって威力はかなりのもの。リオンに攻撃する隙を与えないように、こちらも最大級の攻撃を叩き込んでいこう。



▲とにかく、鬼気迫る猛攻ぶり。気を抜くとあっという間に体力が真っ赤になる。こまめに回復を。

キーワード：姉弟

誰もが予想し得なかった「リオンとルーティが異母姉弟」であった事実。しかも、2人の父親は、あのヒューゴだという。そう言われると、容姿の面でも2人は似ていなくもない。今思えば、リオンがやたらとルーティに食ってかかっていたのも、うなずけるだろう。何にせよ、やっと見つかった肉親と、こうした形で訣別をしなくてはならないとは、つくづく悲しい運命を背負った姉弟である。



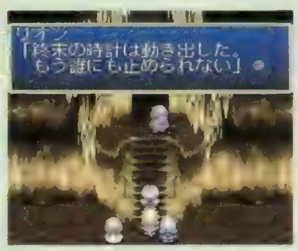
▲ルーティたちは、ヒューゴに何故捨てられたのか？



◀リオンは、かなり前から気付いていたようだ。

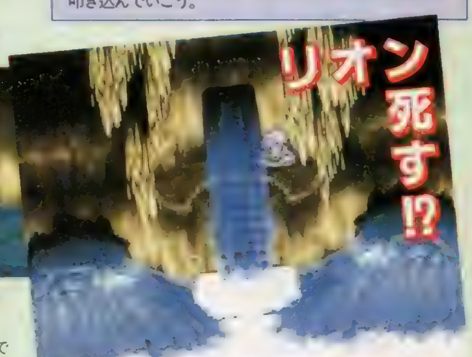
そして、リオンは濁流に消えた…

リオンとの戦いが終わると、轟音とともに大量の水が洞窟の中に！　すべてはヒューゴの時間稼ぎだったのだ！





▲スタンたちは、濁流に流される。その中にリオンの姿はない…。

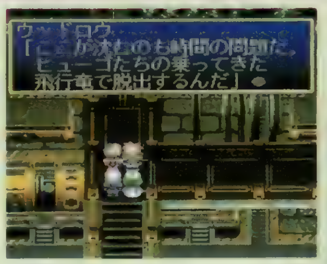


◀ヒューゴの計算通り、事は運んでしまうのか…。世界の運命は!?

ラディスロウ

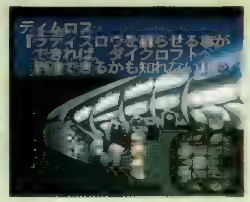
濁流の中を、何とか飛行竜までたどり着いた一行。だが、ヒューゴの手により、天地戦争時の最強の兵器といわれる「ベルクラント」が復活！　スタンたちは、飛行竜で追いかけていくが、「ベルクラント」は飛行竜の飛んでいけない届かない上空へ…。

「ベルクラント」を追って、無理な飛行をしたために飛行竜は故障（以後、使用不可能）。スタンたちは、ディムロスらの進言もあって、「ベルクラント」への唯一の対抗手段である「ラディスロウ」を復活させることになる。まずは、飛行竜の落ちたすぐ東にあるダリルシェイドに入り、セインガルド王と会話をしよう。そのあと、港に行けば、船に乗って「ラディスロウ」へと行くことができるようになるぞ。



▲海底に沈む「ライブラ・Ⅳ」から、間一髪で飛行竜に乗り込む一行。急いで脱出だ！

▼「ラディスロウ」は、天地戦争のときの地上軍統括本部だったと、ディムロスたちソーディアンは語る。あの海底都市に、そんな隠された役割があったとは…。

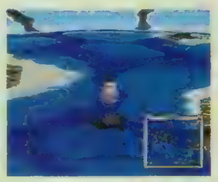


▶「ベルクラント」を追う飛行竜。だが、飛行竜の性能では、到底追いつけず…。



「ラディスロウ浮上」までのプロセスはこうだ!!

海面まで浮上しているラディスロウだが、内部は以前に訪れたときと何ら変わりはない。この「ラディスロウ」を、「ベルクラント」のある天上界まで飛ばすためには、少々面倒くさい手順が必要となる。まず、右のSTEP１を読もう。なお、場所を知っていても、いきなりSTEP３の「隠し神殿」には入れない（入り口がない）ので、必ず順番通りに実行すること。


▲「ラディスロウ」はカルバレイスの南東に位置している。

キーワード：空中都市群

天地戦争の際、天上軍の基地として、生活の場として存在した空中都市。まるで衛星のように上空に浮かんでいた各都市群は、「ベルクラント」の復活に呼応して、互いに連結し外郭を形成。気付かないだけで、地上人は常に天上人の脅威にさらされていたのだ。


▲伝承に残る空中都市の脅威。本当に遺物なのか？


◀奇しくも天地戦争を再現する形となってしまった。

STEP1　リトラーとの邂逅

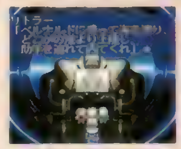
クレメンテのいう通り、以前彼に会った部屋へ行くと、大画面のディスプレイに見慣れぬ人物の顔が浮かびあがる。彼こそは、天地戦争時の地上軍司令官・リトラー。現在は、その人格だけをキューブと呼ばれる機械に移しているという。リトラーは、スタンたちに、ソーディアン（使い）として、事態の収拾を図るように命令を下すのだった。


▲「ベルクラント」の復活は、予想し得る限りで、最悪の事態らしい。


▶ディムロスの態度を見ても、リトラーはかなりの実力者のようだ。

STEP2　助手を探せ！

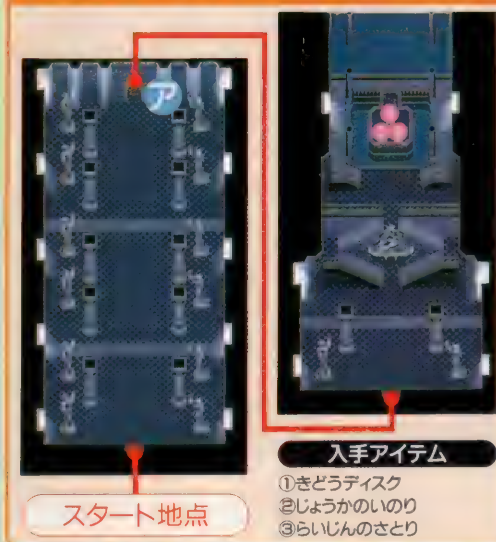
スタンたちが、リトラーに最初に頼まれる仕事は、「ラディスロウ」制御をするための助手探し。それも、かなり科学知識のある人間でなくてはならないという。闇雲に探しても仕方ないので…。適任者の１人は、ズバリ、ダリルシェイド城の「オットー研究所」研究員。早速、海竜を使って迎えにいこう。


◀いい加減な注文だが、何とかせねば。



▲「オットー研究所」は、ダリルシェイド城の西側にある。

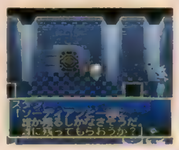
STEP3　「起動ディスク」を手に入れろ！



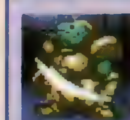
入手アイテム

①きどうディスク
②じょうかのいのり
③らいじんのさとり

次にスタンたちが向かうのは、リーネの村の西にある「隠し神殿」。この中に、「ラディスロウ」を起動するために必要なディスクがあるという。内部は非常に単純だが、①～③の宝箱の部屋に行くためには、㋐の扉のあるマップと同じマップを３回（ページの都合で割愛しているが、実は細長い）通らなくてはならない。しかも、㋐地点の扉の鍵はソーディアンになっており、１つ通る度に、仲間の１人と別れることになる。P.81を見て、１人でも仲間を増やしておけば、戦闘が楽になるぞ。


▲スタンを残せば安全にディスクが取れるが、宝箱は取れないぞ。

BOSS:ドラゴンナイト



ＨＰ	2854
ＴＰ	0
EXP	269
ガルド	385
レンズ	0

火を吐く以外に別段特徴はないが、スタン１人で戦わなければならないので油断は禁物。あらかじめ、スタンにアトワイトを持たせておくと、楽だぞ。

モンスターリスト

バジリスク



ＨＰ	1570
ＴＰ	0
EXP	221
ガルド	234
レンズ	0

動きは鈍めだが、ときどき「石化光線」を飛ばしてくるイヤな敵。石化してしまったら、すぐにパナシーアボトルで回復しよう。入手アイテム：パナシーアボトル。

ハックベリー



ＨＰ	1841
ＴＰ	420
EXP	147
ガルド	184
レンズ	7

キノコ型モンスターで動きは鈍いが、「胞子」攻撃がヒットすると分裂してしまう。放っておくと、際限なく増えてしまうぞ。入手アイテム：ベジタブル。

ウィスプ



ＨＰ	1020
ＴＰ	100
EXP	225
ガルド	0
レンズ	23

人魂のモンスター。「ライトニング」や「サンダーブレード」などの雷系の晶術で攻撃してくる。晶術を唱える前に、倒してしまうのが得策。入手アイテム：なし。

祝・ラディスロウ復活!「天上界へ殴り込む」その前に…



▼見よ！ この勇姿。地上軍総括本部「ラディスロウ」の完全復活の瞬間だ！

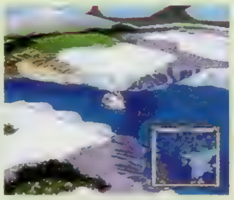
▲リトラーと助手の手によって、エンジンが始動。

▲地形を変えてしまうほどに強力な攻撃。これが「ベルクラント」の力…。

起動ディスクを手に入れた直後、「ベルクラント」から発射された光線が、地上に大穴を開ける。このままでは、地上は壊滅…。スタンたちは急いでディスクをリトラーのもとへ届け、ついに「ラディスロウ」完全復活！ 天上界へＧＯ！ …の前に、やり残したことはないかな？

海竜ベルナルドで世界中を駆け巡れ!

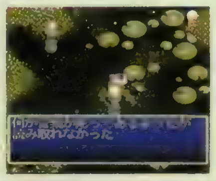
海竜は、港のある街ならばどこでも寄港のできる便利な乗り物。港で角笛を使えば、いつでも呼び出すことができる。これで、海路が繋がっていなかった、アクアヴェイルの各街に再び行くことができるぞ。特にシデンは初めて訪れたときに店が機能していなかったので、ワールドマップの店リストを埋めるためにも、１度寄ってみることをオススメする。



◀これで、世界中どこでも行けるようになるぞ！

スタンの奥義は集めたか?

大半の人は、スタンの奥義を現在２つ覚えているだろう。だが、石碑は、これまでの攻略で、①ストレイライズ神殿に続く森、②ダリルシェイド城、③モリュウの洞窟、④ハイデルベルグの地下道、⑤リーネの村、の５つを紹介している。③、④ 以外でもレベルが十分に高いと思ったら、再び訪ねてみるのはどうだろうか？



◀次に覚えやすいのは、リーネの村だろうか。

出張ショップガイド

クレスタ

ルーティの故郷でもあるクレスタの街。値段は高いが、ミスリル系の武具は強力だ。余裕があれば、ぜひ購入しておきたい。

店の名前	商品の名前(価格)
戦具店「良き旅人の杖」	ミスリルソード(1720)、ミスリルアクス(2000)、ハンターアロー(2160)、ミスリルメッシュ(1000)、ミスリルチェイン(1080)、ミスリルプレート(1100)、ミスリルヘルム(720)、ミスリルティアラ(680)、ミスリルグローブ(655)、ブレスレット(880)
道具屋「花かんむり」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100)、ミックスグミ(120)、レモングミ(250)、パイングミ(500)、ライフボトル(150)、パナシーアボトル(80)、ロールパン(20)、チーズ(70)、ビーフ(1000)

シデン

モリュウをクリア後に、抜け道を戻って来なければならなかったために、見落としてしまった人も多いだろう。

店の名前	商品の名前(価格)
武器防具の店「黄金郷」	ワルーンソード(800)、スプリントメイル(440)、シルバークローク(460)、シルバーチェイン(500)、フィートシールド(630)、アーメットヘルム(480)、ランドベレット(340)、ガントレット(380)
道具屋「オリエント」	アップルグミ(30)、オレンジグミ(100)、ミックスグミ(120)、ライフボトル(150)、パナシーアボトル(80)、ルーンボトル(500)、ロールパン(20)、チーズ(70)、クロスヘルム(650)、ポイズンチェック(10000)
食材店「けもの堂」	ロールパン(20)、チーズ(70)、ビーフ(1000)、ステーキ(1500)、ＥＧＧ(150)、ビーストミート(400)

忘れていませんか? あのキャラクター

ソーディアンを持たないために、意外と影に隠れてしまっているサブキャラクターたちだが、実は「ラディスロウ」浮上の前後に再び仲間にすることができるのだ。中には条件のキビしいキャラクターもいるが、ここでその方法を、一気に紹介するぞ。

チェルシー編

チェルシー、女王様になる?

チェルシーは、ハイデルベルグ城に行けば会える。仲間にできるチャンスは、ウッドロウを仲間にしてダリルシェイドに戻ってから「ライブラ・Ⅳ」に行くまでと、海竜入手後の２回だ。



▲謁見の間で玉座に座り、女王様気分？



▶別れたときのレベルなので注意しよう。

ジョニー編

シデンじゃなくてモリュウ

ジョニーが居るのは、実家のあるシデン領ではなくモリュウ領。彼は、ナンジャタウンでコンサート（？）を開いているぞ。アクアヴェイルには、海竜でないと来れないので、ジョニーを仲間にするのは、海竜入手後になる。仲間にする条件は特にないので、話しかけるだけでＯＫだ。



▲相変わらずジョニーは、歌いまくっているようだ(笑)。

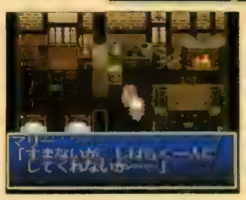
マリー編

ポイントは「ダリスの剣」

マリーは、①ダリスは死亡、②ダリスの剣がある、の２つの条件を満たしている場合に限り、サイリルのマリーの家に行けば、仲間にできる。チャンスは、飛行竜が落ちてから「ラディスロウ」に行くまでの間と、海竜入手後。それ以外の条件の場合は、また次回に紹介しよう。



▲戦闘で頼れるマリーは、ぜひ仲間にしたい。



◀このメッセージは、条件に合わない証拠。

コングマン編

チャンピオンは健在だ

コングマンは、以前に仲間にしたときと同様に、武闘大会で彼に勝てばＯＫ。チャンスは、チェルシーらと同じ２回だ。なお、優勝時に貰える賞品（優勝回数により変わる）は以下の通り。中には、ここでしか入手できない物もある。



◀今回は、街の外へも連れて行けるぞ。

優勝商品一覧

1回目：巨大化の実
2回目：フレアバゼラード
3回目：いかりのあらし
4回目：デラックス薬草セット
5回目：強力グミセット
以降５回目と同じ

次回予告

ハ〜イ！ ルーティです。今回は、「ベルクラント」が復活しちゃったり、アタシとリオンが姉弟だってわかったり、当のリオンは死んじゃったり…と激動のシナリオだったわねぇ。で、次回はというと、天上界での戦いを一気に攻略！ いよいよ「ＴＯＤ」攻略編も大詰めってワケね。今回、ページ数が少なかった分、次号は頑張っちゃうわよ。と、本誌の話はここまでにして…。え〜、皆さま。下をご覧下さい。あら？これはＣＭ？(笑) と、いうワケでアタシが主役の小説が発売されちゃうのよ、これが。当然、買ってくれるわよ、ね？

チョコボの不思議なダンジョン

チョコボの不思議なダンジョン

発売中 ダンジョン探索RPG	▶¥6,800 ▶スクウェア
	▶MC(1ブロック) ▶不思議なデータディスク(CD1枚)つき

極めようとすればするほど、疑問がわく〝合成〟。今回も合成のイロハと、その他のポイントを徹底チェック！

基礎編

4属性のつけ方に関する一考察

ツメについている場合には、攻撃時に相反する属性の敵に多大なダメージを与え（火属性を持つツメで攻撃すると、氷属性の敵に大ダメージを与えられる）、クラについている場合には、防御時に同属性の攻撃によるダメージを軽減する効果を持つ〝属性〟。この属性同士の合成時に注意点が１つある。それは、相反する属性同士を合成する場合には、融合のタネが必要だということ。例えばサンダークローをベースに、風の属性を持つツメを、合体のタネで合成すると、どの属性も失った鉄のツメになる。ここで合体のタネの代わりに融合のタネを使うと、雷と風の属性を持つサンダークローになる。



▲〝完全４属性能力付き〟のツメやクラは、かなり有効な特殊能力となる。

ツメやクラがつけられる特殊能力は2つまで

アイテムの特殊能力とは、アイテムを選んだときに見られる緑色で書かれた能力のこと。この特殊能力は、各アイテムに最大２つしかつけることができない。例えば、ＡとＢの特殊能力（Ａが上に表記されている状態）を持ったツメをベースに、ＣとＤの特殊能力を持ったツメを合成すると（合体のタネ・融合のタネどちらでもＯＫ）、ＡとＢの特殊能力を持ったツメにしかならない。また、Ｅの特殊能力を持つクラをベースに、ＦとＧの特殊能力を持つクラを合成すると（合体・融合どちらのタネでも可）、ＥとＧの特殊能力を持つクラができる。ただし属性は１つの特殊能力にまとめられることに注意。



▲属性を含めて、どの特殊能力が有効かは、プレイヤーのプレイの仕方次第。

合成で特殊能力が変化することも!

合成による特殊能力の追加が、このゲームの最大のポイントの１つ。ただ、ここで注意が必要なのが、ある種の特殊能力同士は合成できない、ということと、ある種の特殊能力同士では合成後に別な特殊能力になる、ということ。例えば、ヒットバッククローとオーダークローの特殊能力を併せ持つツメは合成できない。また、オーダークローとオーダークローを合成すると、クロスクローが誕生する、といった具合だ。このような組み合わせはほかにからぶりのツメ２つを合成したときにパワークローが誕生するというものもある。ほかの組み合わせについては、自分で色々と試して見つけ出そう。



▲いろいろな特殊能力を組み合わせて、最強のツメとクラを作り出そう。

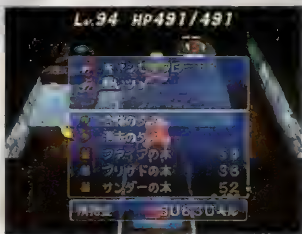
百人百様 合成に見る

※合成について　文中にタネの指定がなくただ〝合成する〟とあるものは、合体のタネ、融合のタネのどちらを使ってもいいことを示します。

応用編

消去のタネの使い方を徹底チェック!

特殊能力を付加したツメやクラから、特殊能力を取り去るには、消去のタネを使うしか方法がない。例えば、AとBの特殊能力を持つハガネのツメをベースに、CとDの特殊能力を持つ木のツメを消去のタネで合成すると、何の特殊能力も持たないハガネのツメができる。このときに注意すべき点は、A(またはB、C、D)の特殊能力だけを消すことはできない点。



▲ただし、消去のタネでも、ベースのアイテム固有の特殊能力は消すことができない。

レベルのタネの使い方徹底ガイド

合成に使うと、一度にかなりのレベルアップが見込めるレベルのタネ。このレベルのタネによるレベルアップの法則をここで紹介しよう。このレベルのタネを使ったアイテム3つの合成では、(アイテム双方のレベルの合計)×2が、合成後のアイテムのレベル数となるのだ。これをうまく使えば、+99のアイテムも比較的簡単に作り出せるハズ。チャレンジしてみよう。



▲レベルのタネは鉢植えシステムで作り出すのが簡単でいいぞ。

ナチュラルクロー(メイル)の作り方

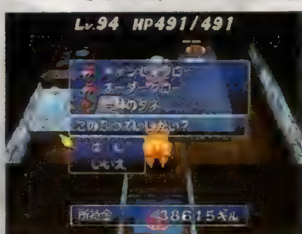
フレイムクローとアイスクローを融合のタネで合成して、別にサンダークローとウインドクローを融合のタネで合成する。こうしてできたツメ同士を合体のタネで合成すると、〝完全4属性能力付き〟のツメが完成する。このツメにもう一度、どの属性でもいいので属性がついたツメを合成すると、ナチュラルクローが完成する。メイルの場合は、クラを使えばOK。



▲この合成は、フレイムクローなどでなく、火のタネなどで属性を付加したツメでも可。

キャンセルクローを使った合成パターン

キャンセルクローは、ATBバーがMAXのときに攻撃して命中すると、敵のATBバーを0にできるスグレモノ。このキャンセルクローの残念な点は、仮にキャンセルクローと複数方向が攻撃できるツメを合成しても、敵のATBバーをキャンセルできるのは、チョコボの正面にいる敵のみな点。これらを考えると、軽量の軽いツメとの組み合わせがオススメ。



▲攻撃時の特殊能力は、チョコボのATBバーがMAXでないと効果を発揮しない。

ダブルノッククローを使った合成パターン

攻撃時に二度攻撃できるダブルノッククローも戦闘時にかなりの威力を発揮するアイテムである。このダブルノッククローとキャンセルクローを合成したツメは、多分1対1の戦闘では無敵であろう。ただ、ゲームも先に進めば進むほど、複数の敵と戦う機会が増えるために、ダブルノック+キャンセルが最強とはいい難いが……。あとは、プレイヤー次第だろう。



▲ダブルノッククローの特殊能力の〝連続攻撃能力付き〟は大事にしよう

クラに見る最強の組み合わせとは?

クラの合成時にまずほしい特殊能力は、〝完全4属性能力付き〟だろう。ゲーム後半では、魔法系の攻撃をしてくる敵が多数登場してくる。発動前にすべて倒せればいいが、なかなかそうもいかない。こんなときのために〝完全4属性能力付き〟はどうしてもほしい特殊能力といえる。この能力に、HPの最大値を増やす、命のクラの特殊能力との組み合わせがオススメ。



▲基本防御力の低いナチュラルメイルでは、ゲーム後半はつらくなる。

ダンジョンの歩き方

プレイヤーが一番苦労して、一番楽しいのがこの合成。冒険をうまく成功させるためにも、この合成に関する知識を、ここで十分に増やしておこう。

195/215 アイテムリスト

アイテムファイルによるアイテム個数の総数は215個。キミはいくつ見つけられたかな？
※表中のNo.はアイテムファイルのNo.です。

ツメ

No.	アイテム名	攻	売り値	備考
1	衰弱のツメ	0	400	攻撃力が低下するツメ。役には立たない
2	アディションクロー	2	1040	攻撃が成功すると経験値が通常より多い
3	いやしのツメ	2	980	攻撃が成功するとチョコボのHPが回復する
4	皮のツメ	3	80	皮製のツメ。軽量だが攻撃力も最低ランク
5	木のツメ	6	120	木製のツメ。皮よりは若干強力
6	鉄のツメ	9	240	鉄製のツメ。若干重いが攻撃力はまずまず
7	軽いツメ	11	640	軽量で素早い攻撃が可能なツメ
8	ハガネのツメ	14	560	鋼鉄製のツメ。序盤では優秀なツメ
9	フレイムクロー	14	480	火の属性を持つ。氷属性の敵に大ダメージ
10	アイスクロー	14	480	氷の属性を持つ。火属性の敵に大ダメージ
11	サンダークロー	14	480	雷の属性を持つ。風属性の敵に大ダメージ
12	ウインドクロー	14	480	風の属性を持つ。雷属性の敵に大ダメージ
13	トードのツメ	14	1600	カエル状態でも通常と同じ攻撃力が発揮可能
14	フローターキラー	15	400	浮遊タイプのモンスターに大ダメージ
15	プラントキラー	15	400	植物タイプのモンスターに大ダメージ
16	ポイズンキラー	15	400	毒タイプのモンスターに大ダメージ
17	ドラゴンキラー	15	400	竜タイプのモンスターに大ダメージ
18	ジャイアントキラー	15	400	巨人タイプのモンスターに大ダメージ
19	アンデッドキラー	15	400	死者タイプのモンスターに大ダメージ
20	毒のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を毒状態にする
21	疲労のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を疲労状態にする
22	眠りのツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を睡眠状態にする
23	混乱のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を混乱状態にする
24	石化のツメ	15	640	攻撃成功時に、たまに敵を石化状態にする
25	クリティカルクロー	18	720	通常よりクリティカルが出やすくなる
26	大振りのツメ	20	400	攻撃力は高いが、ATBバーが長くなる
27	レベル3デスのツメ	20	640	攻撃成功時に、たまにレベルが3の倍数の敵を即死に
28	レベル4デスのツメ	20	640	攻撃成功時に、たまにレベルが4の倍数の敵を即死に
29	ヒットバッククロー	20	880	攻撃成功時に、敵を1マス分後退させる
30	ダブルノッククロー	23	960	一度の攻撃で2回の連続攻撃が可能になる
31	オーダークロー	28	960	前後にいる敵を同時攻撃できる
32	アーククロー	28	1120	正面と斜め前の3方向の敵を同時攻撃可能
33	クロスクロー	28	1440	前後左右にいる敵を同時攻撃できる
35	不動のツメ	30	720	最初からATBバーが半分溜まった状態に
36	ミスリルクロー	30	800	ミスリル銀でできている上等なツメ
37	よくばりのツメ	30	320	持ち物が少ないほど攻撃力が上昇する
38	もろはのツメ	30	720	敵に与えるダメージの1／3が自分に跳ね返る
39	がまんのツメ	33	400	HPが減ると攻撃力が上昇する
40	キャンセルクロー	35	960	攻撃成功時に、相手のATBバーを0に
41	ナチュラルクロー	36	28500	火、氷、風、雷の4属性が付加されたツメ
44	パワークロー	45	1120	攻撃力が上昇する分、攻撃をミスしやすくなる
47	王者のツメ	50	1040	高貴な雰囲気を持った、攻撃力の高いツメ
48	ギルのツメ	50	560	攻撃成功時に、たまに倒した敵がお金を落とす
49	ならびのツメ	52	480	チョコボのHPの数字が全部同じだと攻撃力上昇
50	クリスタルのツメ	65	1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったツメ

クラ

No.	アイテム名	防	売り値	備考
1	衰弱のクラ	0	400	防御力が低下するクラ。役には立たない
2	皮のクラ	3	80	皮製のクラ。軽量だが防御力も最低ランク
3	木のクラ	6	120	木製のクラ。皮よりは若干強靱
4	鉄のクラ	9	240	鉄製のクラ。若干重いが防御力はまずまず
5	炎のクラ	14	480	火の属性を持つ。氷属性の敵の攻撃を軽減
6	氷のクラ	14	480	氷の属性を持つ。火属性の敵の攻撃を軽減
7	雷のクラ	14	480	雷の属性を持つ。風属性の敵の攻撃を軽減
8	風のクラ	14	480	風の属性を持つ。雷属性の敵の攻撃を軽減
9	毒よけのクラ	14	640	毒を受けにくくするクラ
10	混乱よけのクラ	14	640	混乱状態になりにくくするクラ
11	眠りよけのクラ	14	640	睡眠状態になりにくくするクラ
12	スロウよけのクラ	13	640	スロウ状態になりにくくするクラ
13	命のクラ	14	1520	装備するとHPの最大値を上昇させるクラ
14	ハガネのクラ	14	720	鋼鉄製のクラ。序盤では上等な部類
15	ラフメイル	14	640	大型モンスターの攻撃を軽減するクラ
16	沈黙よけのクラ	16	640	沈黙状態になりにくくするクラ
17	疲労よけのクラ	16	640	疲労を受けにくくするクラ
18	しのびのクラ	17	640	トラップを回避しやすくなるクラ
19	オニオンのクラ	18	800	オニオンなどの怪音波攻撃を防ぐクラ
20	ボムのクラ	20	640	爆発ダメージを軽減するクラ
21	かめのコウラ	10	1200	防御力が上昇する分、ツメのATBバーが長くなる
22	しんきろうのクラ	20	800	幻の力で敵の攻撃ミスを誘うクラ
23	よくばりのクラ	18	320	持ち物が少ないほど防御力が上昇するクラ
24	消臭のクラ	24	640	モルボルなどの息の攻撃を防ぐクラ
25	運だめしのクラ	21	400	攻撃のダメージを、ランダムに増減するクラ
26	ミスリルメイル	26	800	ミスリル銀で作られた上等なクラ
27	ライトメイル	24	960	軽量な素材で作られた元気が減りにくいクラ
28	ナチュラルメイル	30	28500	火、氷、雷、風の属性を兼ね備えたクラ
29	王者のクラ	36	1040	高貴な雰囲気を持つ強靱なクラ
32	クリスタルメイル	52	1360	硬質なクリスタルを削り出して作ったクラ
33	物入りのクラ	44	400	ダメージを減らす分、ギルを代わりに減らす

首輪

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ガラスの首輪	100	ガラス細工のきれいな装飾品
2	ルビーの首輪	200	ルビー細工のきれいな装飾品
3	ダイヤの首輪	800	ダイヤで作られたきれいな装飾品
4	すばやさの首輪	300	キックのATBバーが2短くなる首輪
5	スピードの首輪	600	キックのATBバーが4短くなる首輪
6	のんびりの首輪	300	キックのATBバーが4長くなる首輪
7	読みとりの首輪	300	本を読むスピードが速くなる首輪
8	早読みの首輪	600	本を読むスピードがさらに速くなる首輪
9	ゆっくり読む首輪	600	本を読むスピードがかなり遅くなる首輪
10	ホタル火の首輪	600	まわりがちょっぴり明るく見える首輪
11	月あかりの首輪	900	ホタル火より広い範囲が明るくなる首輪
12	ガードの首輪	800	アイテムを盗まれる確率が下がる首輪
13	スタミナの首輪	800	元気が減りにくくなる首輪
14	健康の首輪	900	元気がより減りにくくなる首輪
15	肩こりの首輪	200	元気が減りやすくなる首輪
16	回復の首輪	1200	HPの回復が速くなる首輪
17	リカバリーの首輪	1800	HPの回復がより速くなる首輪
18	不幸の首輪	1000	HPの回復がかなり遅くなる首輪
19	忘れない首輪	500	トラップにかかってもマップを忘れなくなる首輪
20	トードの首輪	2000	装備しているとカエル状態が続く首輪
21	ちっちゃな首輪	1800	装備していると小さくなった状態が続く首輪
23	からぶりの首輪	150	ツメでの攻撃時のミスが多くなる首輪

本

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ファイアの本	200	火の力で敵にダメージを与える
2	ブリザドの本	200	氷の力で敵にダメージを与える
3	サンダーの本	200	雷の力で敵にダメージを与える
4	エアロの本	200	風の力で敵にダメージを与える

本

No.	アイテム名	売り値	備考
5	ディムの本	200	地下からのパワーで敵にダメージを与える
6	シャインの本	200	聖なる光のパワーでで敵にダメージを与える
7	ドレインの本	200	敵からHPを奪い取り、自分のものとする

珠

No.	アイテム名	売り値	備考
1	プチメテオの珠	800	小さな流星雨を降らせる攻撃アイテム
2	メテオの珠	1500	巨大隕石を降らせる攻撃アイテム
3	クエイクの珠	1000	地震を引き起こして敵にダメージを与える
4	バイオの珠	500	敵に猛毒でダメージを与える
6	グラビガの珠	800	重力の力で敵にダメージを与える
7	デジョンの珠	1000	敵を異次元に引き込む
9	デスの珠	1000	一瞬にして敵を倒す
10	ホーリーの珠	1200	聖なる力で敵にダメージを与える
11	フレアの珠	1000	高熱で敵にダメージを与える
12	ギガフレアの珠	1200	超強力な熱で敵にダメージを与える
13	ウェイブの珠	800	波の力で敵にダメージを与える
14	アルテマの珠	1500	攻撃魔法アルテマを封じ込めた攻撃アイテム

魔石

No.	アイテム名	売り値	備考
1	イフリートの魔石	150	地獄の炎で敵を焼き尽くす
2	シヴァの魔石	200	絶対零度の冷気で敵を凍りつかせる
3	ラムウの魔石	280	強烈な雷で敵にダメージを与える
4	ユニコーンの魔石	100	HP・状態異常を回復する
5	フェニックスの魔石	400	気絶時にHP・元気を全回復。または敵に火のダメージ
6	カーバンクルの魔石	360	状態異常を無効にし、経験値、ギルを2倍に
7	タイタンの魔石	400	浮遊タイプ以外の敵にダメージを与える
8	オーディーンの魔石	600	敵を一撃で倒すか、ダメージを与える
9	リヴァイアサンの魔石	700	巨大な津波で敵を攻撃
10	バハムートの魔石	800	超々高熱ブレスで敵を焼き尽くす
11	テュポーンの魔石	700	天からの使者テュポーンが敵にダメージを与える

カード

No.	アイテム名	売り値	備考
1	識別のカード	300	所持している正体不明アイテム1つを識別する
2	確信のカード	900	所持している正体不明アイテムをすべて識別する
3	マップカード	300	今いるフロアを完全にマッピングする
4	オイルカード	600	ツメやクラをコーティングして錆びから守る
5	テレポカード	450	使うとダンジョンを脱出する
6	わき水のカード	600	枯れた泉に再び水がわく。泉の浄化に必要
7	スリプルカード	600	使うと眠ってしまう
8	コンフュカード	300	使うと混乱してしまう
9	冥界のカード	450	使うと死神が出てきて一階下にワープさせられる
10	トードカード	600	使うとカエル状態になる
11	ミニマムカード	600	使う小さくなった状態になる
12	ブリンクカード	300	使うと分身が現れ、敵の攻撃を失敗させる。畑の発展に必要

薬

No.	アイテム名	売り値	備考
1	空のボトル	10	薬を飲んだ後の空のボトル
2	ポーション	50	HPを50回復できる緑色の薬
3	ハイポーション	200	HPを100回復できる緑色の薬
4	エリクサー	700	HPも元気も完全に回復できる緑色の薬
5	塩水	25	ロックガーター系の敵を一撃で倒す赤色の薬
6	ボム止めの薬	50	ボム、グレネイドに蹴りつけると自爆しなくなる赤色の薬
7	目にいい薬	100	飲むと一定時間トラップが見えるようになる青色の薬
8	デスペルの薬	150	飲むと呪われた装備がはずれる青色の薬
9	透明薬	100	飲むと一定時間透明状態になる緑色の薬
10	石化剤	100	飲むと一定時間石になる赤色の薬
11	スロウの薬	50	飲むと一定時間ATBバーが長くなる赤色の薬
12	ヘイストの薬	50	飲むと一定時間ATBバーが短くなる赤色の薬
13	サイレスの薬	75	飲むと一定時間本が読めなくなる青色の薬
14	毒薬	100	飲むと一定時間毒状態になる赤色の薬
15	解毒剤	50	飲むと毒を治すことができる緑色の薬
16	万能薬	300	飲むと状態異常が直り、HPが50回復する緑色の薬
17	爆発薬	50	飲むと自分の周りだけダメージを受ける緑色の薬
18	ダメージ薬	100	飲むとHPの50%のダメージを受ける緑色の薬
19	手助けの薬	1000	飲むとATBバーが半分溜まった状態になる青色の薬
20	足かせの薬	1000	飲むとATBバーが半分しか溜まらなくなる青色の薬
21	忘れんぼうの薬	100	飲むと識別アイテムをすべて未識別状態にする青色の薬

実とタネ

No.	アイテム名	売り値	備考
1	レベルアップの実	750	食べるとチョコボのレベルが1アップする
2	レベルダウンの実	150	食べるとチョコボのレベルが1ダウンする
3	おいしい実	180	食べるとHPと元気が10ずつ回復する
4	ごちそうの実	330	食べるとHPと元気が30ずつ回復する
5	くさった実	30	食べるとHPが10減少。ただし元気は10回復する
6	いのちの実	450	食べるとチョコボの最大HPが1～5増加する
7	失敗の実	150	食べるとチョコボの最大HPが1～5減少する
8	ナッツ	150	食べると元気が50回復する実
9	ラサンの実	300	食べると元気が100回復する実
10	つかれる実	150	食べると元気が30減少する実
11	元気の実	300	元気の最大量を10増加させる実
12	元気の無い実	150	元気の最大量を10減少させる実
13	すばやさの実	1200	ツメ攻撃のATBバーを1短くする
14	知恵の実	1200	選択した本のATBバーを1短くする
15	火のタネ	450	火属性のタネ
16	氷のタネ	450	氷属性のタネ
17	雷のタネ	450	雷属性のタネ
18	風のタネ	450	風属性のタネ
19	消去のタネ	750	合成時に能力を消し去るタネ
20	合体のタネ	1350	合成時に能力をつけられるタネ
21	融合のタネ	1350	合成時に能力を融合させられるタネ
22	レベルのタネ	600	合成時にレベルを増加させるタネ

その他

No.	アイテム名	売り値	備考
1	ツヤ出しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1アップする
2	つや消しクリーム	500	選択したツメ、クラのレベルを1ダウンする
3	不思議なしおり	1000	選択した本のレベルを1アップする
4	ドクロ	250	食べるとHPに50ダメージを受ける
5	石	2	蹴り専用アイテム。装備可能
6	かたい石	3	石より攻撃力のある蹴り専用アイテム
7	ワープストーン	250	敵をその部屋の外に飛ばすことができる
8	シーフのカギ	1000	カギのかかった宝箱を開ける
9	ハムホイッスル	500	ダンジョンで使うと誰かが助けてくれる
10	テレポボックス	1000	アイテムを1つアトラのタンスに移動できる
11	鉢植え	1000	カミラに渡すと"鉢植えシステム"が実行可能に
12	ギル	—	この世界の通貨

アイテム チェック＆チェック

ダンジョン内で心強い味方となるのが、ジャニターの店。この店は出現させる階数を選択できるが、実はこの選んだ階数によって品揃えも変わっているのだ。階数による区分は、ファーストダンジョン時、セカンドダンジョン時ともに浅、中、深、の3段階に分けられる。それぞれの階数での売り物のリストなどは省略するが、活用したいのはセカンドダンジョンで最深階を選んだときの不思議なしおりと属性のツメ＆クラ。属性のツメ・クラでナチュラルシリーズを作り、その代金で不思議なしおりを買って、本のレベルを上げよう。レベル99の本は最強の魔石の数倍の威力を発揮するのだ。



◀便利なジャニターの店をうまく使いこなすことが勝利へのカギ。

村の発展

色々とある村の発展の要素を徹底的にチェック!



チョコボの活躍によって、村は様々な発展の仕方を見せる。この発展の様子を見守るのも、ゲームの大きな楽しみの1つといえる。現在までに判明している変化のパターンと、その変化を引き出す条件は以下の通り。

●建物（住人）の増加
……種類を問わずアイテムを売り続ける
●泉の水質の変化
……わき水カードを売り続ける
●街灯の増加
……サンダーの本を売り続ける
●畑の発展
……ブリンクカードを売り続ける
●風車の回転速度アップ
……エアロの本を売り続ける
●泉にカエルが住みつく
……トードカードを売り続ける
●家に冷蔵庫が備えつけられる
……ブリザドの本を売り続ける

以上の7パターンが確認されている。いずれの場合も売り続けることが条件となるが、"泉の水質の変化""街灯の増加""風車のスピードアップ""カエルが住みつく""家に冷蔵庫が出現"の5つは、それぞれのアイテムを10個売るごとに1段階ずつ（泉の色が変化する、街灯が1つ点灯されるなど）発展していく。"建物の増加""畑の発展"は、一定個数を売ることによって急激に発展するために、明確な個数は不明。ここで注意点を1つ。アイテムを売る場所は、なにもカミラのアイテム屋だけではない。ダンジョン探険中に出現するジャニターの店で売った分もカウントされていることだ。これを計算しておかないと、計画的な村の発展は不可能となるので注意が必要。また、一部のアイテムはジャニターの店でも売っているので、これで急速な発展も可能。ちなみに、左の写真はセカンドダンジョン時に最大まで発展した状態の村の写真だ。この状態を目指そう。

ただ、このほかのアイテムを売り続けることでも、何かしらのイベントが発生する、という情報もあるが……。

鉢植え

うまく使って能力アップ＆金かせぎ

鉢植えは、村の状態によって成長速度がかなり左右される。何も発展していない状態だと、第3、4段階になるまでに、それぞれ11、16階ダンジョンに潜らなければいけないが、上の写真の状態の村なら、2、4階潜るだけで済むようになるのだ。

※鉢植えは、チョコボがダンジョンに潜るごとに成長していき、第1段階は芽の状態、第2段階は花の状態、第3段階は実がなったとき（茶色）の状態、第4段階は実が熟した状態（紫色）、を指します。また、何階潜っても、鉢植えは第4段階のまま枯れることはない。

第3段階の収穫の実

	ポーション	ハイポーション	エリクサー	解毒薬	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム止めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	デスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナ	お	お	ナ	お	ナ	ご	ラ	ナ	ナ	お	ご	ご	お	ナ	ご	お	お	ナ	ナ	お
ラ	ラ	ラ	ナ	ラ	ナ	元	ご	ナ	ナ	ラ	ナ	ご	ラ	ナ	元	ラ	ラ	ナ	ナ	ラ
つ	ラ	ラ	元	ラ	元	ラ	ラ	ご	ご	元	ご	ラ	元	元	ご	ラ	ラ	氷	風	元
お	ご	ご	ご	知	ご	知	知	ラ	ラ	ご	元	元	知	ラ	元	ご	ご	ラ	ラ	ご
ご	元	元	元	す	元	す	す	ラ	ラ	元	知	知	す	ラ	知	元	元	ラ	ラ	元
く	ナ	ナ	ご	ナ	ご	ナ	ナ	お	お	ご	お	ナ	ご	ご	お	ナ	ナ	火	雷	ご
い	す	す	消	す	消	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	消
失	ナ	ナ	雷	ナ	火	ナ	ナ	知	知	火	知	ナ	雷	雷	知	ナ	ナ	合	合	火
レ	風	氷	合	風	合	風	氷	ラ	ラ	知	ラ	氷	知	知	ラ	氷	風	ラ	ラ	合
ベ	ナ	ナ	す	ナ	す	ナ	ナ	知	知	す	知	ナ	す	す	知	ナ	ナ	い	い	す
知	元	元	氷	元	風	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	氷
す	元	元	火	元	雷	元	元	ラ	ラ	ご	ラ	元	ご	ご	ラ	元	元	ラ	ラ	火
火	氷	雷	雷	元	雷	元	雷	元	お	元	お	元	お	お	お	雷	氷	お	お	雷
氷	火	風	風	元	風	元	風	元	お	元	お	元	風	お	お	風	火	お	お	風
雷	風	火	火	元	火	元	火	元	お	元	お	元	元	お	お	火	風	お	お	火
風	雷	氷	氷	元	氷	元	氷	元	お	元	お	元	元	お	お	氷	雷	お	お	氷
消	風	融	氷	元	風	元	融	融	元	お	元	元	お	お	元	融	融	元	元	氷
合	風	消	氷	元	風	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	風	消	お	お	氷
融	雷	合	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	雷	合	お	お	火
ル	雷	消	火	元	雷	元	元	元	お	元	お	元	元	お	お	消	消	元	元	火
元	知	知	す	知	す	知	知	ナ	ナ	元	ナ	知	元	元	ナ	知	知	ナ	ナ	す
気	ナ	ナ	元	ナ	元	ナ	ナ	ご	ご	元	ご	ナ	元	元	ご	ナ	ナ	合	合	元

第4段階の収穫の実

	ポーション	ハイポーション	エリクサー	解毒薬	万能薬	爆発薬	透明薬	ダメージ薬	毒薬	石化剤	スロウの薬	ヘイストの薬	ボム止めの薬	塩水	サイレスの薬	目にいい薬	デスペルの薬	忘れんぼうの薬	足かせの薬	手助けの薬
ナ	ラ	ラ	お	ラ	お	元	ご	お	お	ラ	元	元	ラ	お	元	ラ	ラ	お	お	ラ
ラ	ご	ご	お	ご	お	知	元	お	お	ご	お	元	ご	お	知	ご	ご	お	お	ご
つ	お	お	す	お	す	お	お	元	元	す	元	お	す	す	元	お	お	風	氷	す
お	元	元	元	す	元	す	す	ご	ご	元	知	知	す	ご	知	元	元	ご	ご	元
ご	知	知	知	い	知	い	い	お	お	知	す	す	い	お	す	知	知	お	お	知
く	ラ	ラ	知	ラ	知	ラ	ラ	ご	ご	知	ご	ラ	知	知	ご	ラ	ラ	雷	火	知
い	雷	火	合	雷	合	火	雷	お	お	す	お	火	す	す	お	火	雷	お	お	合
失	ラ	ラ	い	ラ	い	ラ	ラ	す	す	い	す	ラ	い	い	す	ラ	ラ	消	消	い
レ	い	い	融	い	融	い	い	お	お	す	お	い	す	す	お	い	い	お	お	融
ベ	ラ	ラ	風	ラ	氷	ラ	ラ	す	す	氷	す	ラ	氷	風	す	ラ	ラ	消	消	風
知	す	す	風	す	氷	す	す	お	お	元	お	す	元	元	お	す	す	お	お	風
す	知	知	雷	知	火	知	知	お	お	元	お	知	元	元	お	知	知	お	お	雷
火	合	氷	氷	い	氷	い	氷	い	ご	い	ご	い	ご	ご	ご	氷	合	ご	ご	氷
氷	合	火	火	い	火	い	火	い	ご	い	ご	い	火	ご	ご	火	合	ご	ご	火
雷	合	風	風	い	風	い	風	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	風	合	ご	ご	風
風	合	雷	雷	い	雷	い	雷	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	雷	合	ご	ご	雷
消	氷	ル	風	い	氷	い	ル	ル	い	ご	い	い	ご	ご	い	ル	ル	い	い	風
合	氷	融	風	い	氷	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	氷	融	ご	ご	風
融	火	ル	雷	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	火	ル	ご	ご	雷
ル	火	ル	雷	い	火	い	い	い	ご	い	ご	い	い	ご	ご	ル	ル	い	い	雷
元	す	す	い	す	い	す	す	ラ	ラ	知	ラ	す	知	知	ラ	す	す	ラ	ラ	ル
気	お	お	い	お	い	お	お	元	元	い	元	お	い	い	元	お	お	消	消	い

※※収穫の実の表中で、ナはナッツを、ラはラサンの実を、つはつかれる実を、おはおいしい実を、ごはごちそうの実を、くはくさった実を、いはいのちの実を、失は失敗の実を、レはレベルアップの実を、べはレベルダウンの実を、知は知恵の実を、すはすばやさの実を、火は火のタネを、氷は氷のタネを、雷は雷のタネを、風は風のタネを、消は消去のタネを、合は合体のタネを、融は融合のタネを、ルはレベルのタネを、元は元気の実を、気は元気の無い実を、それぞれ表す。

仕掛け

ダンジョンの罠をかいくぐれ!!

状況によっては、モンスター以上の脅威となりうるダンジョンのトラップ。スムーズに冒険を進めるためには、これらへの対策をしっかり立てておくことも重要だ。今回は数多くのトラップの中でも、ポイントとなるものに的を絞ってその対策などを解説しよう。

宝箱を開けるときは装備を外そう

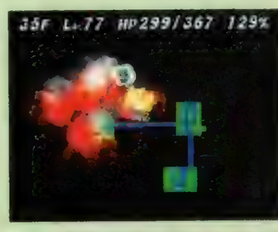
冒険が後半に入ると、宝箱のトラップも嫌らしいものになってくる。その中でも、もっとも厄介なのはやはり、マスクが出現するタイプだろう。倒すのが難しいうえに、呪いを受けるとせっかく鍛えた装備のレベルを下げられてしまう。これを避けるためには、宝箱を開ける前に装備を外してしまうのが有効。マスクの呪いはあくまで身につけているアイテムに限られるからだ。周囲に敵がいなければ装備がなくとも危険はないはず。



◀マスクから逃げ切るのは難しい。呪いに備えて装備を外そう。

アイテムストックの空きに注意せよ!!

宝箱に関してはもう1つ注意点がある。それは、開ける前に常にアイテムのストックを、チェックする癖をつけること。ふういんの箱は、チョコボのアイテムストックに空きがない状態で開けると、通常なら開く本を使用していたケースでも、爆発してしまうからだ。もちろん中に入っているはずのアイテムも入手できない。特にダンジョンの深いエリアでは、アイテムストックはすぐ満タンになってしまうので注意しよう。



◀アイテムが入手できないうえに無駄にダメージを受ける。

トラップを利用することも必要だ!!

多くの場合、ダンジョン探索の障害となるトラップだが、ときには積極的に利用した方がいいケースも存在する。例えばチョコボがカエル状態になってしまう魔法陣などは、通常状態では通過できない水のエリアを横切る際には役に立つ。また、睡眠状態になってしまうタイプのトラップも、周囲にモンスターがいない状況なら、元気回復の手段として有益に働いてくれる。通常ならピンチを招くタイプも、状況次第では役に立つのだ。



◀魔法陣は積極的に利用したいトラップの筆頭格といえる。

状態異常はほかの状態異常で打ち消せ

トラップの中でもっとも多いパターンといえば、チョコボに状態異常を引き起こさせるタイプだろう。基本的に状態異常は移動すると回復するが、ときには一刻も早く回復したいこともあるはず。そんなときはほかのトラップにわざと引っかかって、新たな状態異常を受けてしまうのも1つの手。「チョコボ」では状態異常が複数重なることがないため、他の状態異常を受ければ前の状態異常はキャンセルされるのだ。



◀回復手段がない場合はほかのトラップにわざとかかるのも手

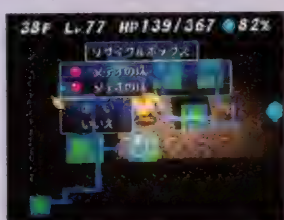
その他

いろいろなテクニックを駆使しよう

いろいろなテクニックを使うことによって、ゲームが何倍も簡単になるのが、この「チョコボ」のすごいところ。ここでは、そんな役立つテクニックのいくつかを紹介する。これらを使えば、『チョコボ』が簡単になって仕方がない？

リサイクルボックスの利用法

アイテムストックの空きが残り少なくなったときに、不必要なアイテムを処分するための手段。それがリサイクルボックスの基本的な使い方だろう。ただこんなリサイクルボックスも、珠を入れるときには効果が一変する。なんと、同じ珠を2つ入れると、一段階上の珠が出てくるぞ。クエイクの珠2つを入れるとグラビガの珠に、プチメテオの珠2つでメテオの珠に、ウェイブの珠2つで、なんとアルテマの珠になるのだ。



◀リサイクルボックスを見つけたら、同じ珠を入れよう。

ダンジョンに関する基本法則

毎回プレイするたびにダンジョンのマップが変わる『チョコボ』。ただ、この中でも、法則性がある。それが〝ある階に特定の仕掛けがある確率が高い〟というもの。つまり、例えば25Fにレベルアップの魔法陣があるならば、ダンジョンを脱出して、もう一度25階に行くと、レベルアップの魔法陣があることが多い。これをうまく使えば、レベル99のチョコボも簡単に育てられる。うまく利用すれば、便利なこと疑いなし。



◀同じことは、かまどやリサイクルボックス、シーフの宝箱などにもいえるのだ。

強敵との戦闘ではアイテムの活用が鍵

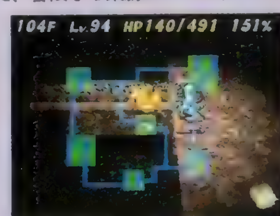
単純にヒット＆アウェイをつかったり、魔法を活用するだけでは苦戦するような相手に対しては、アイテムを有効に活用するのも重要だ。例えば、強力な魔法系攻撃を駆使するモンスターに対しては、サイレスの薬をぶつけて攻撃を封じる、肉弾戦が得意な敵に対しては毒薬で攻撃ミスの確率をアップさせる、スロウの薬でATBバーの溜りを遅くさせるといった対応だ。このように、テクニックを使えば強敵とも互角に戦えるはず。



◀正攻法が通用しないからといってあきらめるのは早い。

無理に戦うだけがすべてではないぞ!!

ダンジョンを探索していると、ときには歯が立たないぐらいの強敵と鉢合わせになってしまうこともある。また、普段なら楽勝のモンスターといえども、こちらの状況によっては苦戦するケースもあるはず。そんなときは無理に戦うのではなく、逃げてしまうのも1つの手。追いかけてこれない通路に逃れるか、ワープストーンで敵を他の部屋に飛ばしてしまうのだ。重要なのは、無事に村に戻ることだという点を忘れずに。



◀ばか正直に戦うだけがすべてではない。生き残るのが重要だ



プレイステーション用ソフト
2.26 ON SALE
通常版 ¥6,800
初回限定版 ¥7,800 (タロットカード付)
初回限定版スペシャルBOX
豪華ボックスパッケージ
高田明美描き下ろしによる
オリジナルタロットカード
(22枚組)が付いてくる!
ミサの魔法物語
●初回限定版は、数に限りがございますのでお早めに御予約下さい。
プレゼントキャンペーン
業界初!超プレミアム!!
22枚組スペシャルテレフォンカードセット
★詳しくは、商品同梱のハガキをご覧下さい。
プレイヤーの育成の仕方によりシナリオが変化するマルチストーリー採用の「魔法少女育成シミュレーションゲーム」。
ハラハラドキドキの「正義のヒロイン」から胸キュンの「学園恋愛」、
果ては「アイドル候補生」など主人公「巫紗」の運命を導くのはあなたの役目です。
ドラマCDも発売間近!
桜井 智や豪華声優陣によるラジオドラマをCD化! 新録のイメージソングも加えたファン必携アイテム
「桜井 智の魔法少女の時間」ミサの魔法物語①②③
発売日/①3月18日 ②4月1日 ③4月17日(予定)
価 格/各2,650円(税込) 発売元/ポニーキャニオン
RADIO
97年10月~98年3月
【桜井 智の魔法少女の時間】
ニッポン放送にて毎週土曜日 PM9:30~PM10:00
主演声優 桜井 智 が歌うオープニング&エンディングテーマ
CAST
桜井 智 井上喜久子 横山 智佐 高田 由美 塩沢 兼人 田中 敦子
山口 勝平 川村万梨阿 長沢 美樹 大谷 育江 岡本 麻弥 勝生真沙子
山崎和佳奈 南 央美 子安 武人 冬馬 由美 佐久間レイ 鈴置 洋孝
関 智一 氷上 恭子 石田 彰 森川 智之 平松 晶子 他
遊びにアクティブ、インタラクティブ。
総合アミューズメント企業
Sammy
サミー株式会社 AM営業本部
本社 〒170-0013 東京都豊島区東池袋2-23-2
TEL.03-5950-3801


"PlayStation"
"⬛"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
私の未来は、
あなたが決めてネ！
キャラクターデザイン
高田明美
ミサの魔法物語
©SAMMY 1998 キャラクターデザイン：高田明美

対戦命

4P対戦たまご争奪ゲーム

もってけたまご with がんばれかものはし!

PlayStation

マークおよび PlayStation は株式会社
ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です



naxat soft

98年3月発売予定￥5.800（税別）



PlayStation
TM
HEARTFUL SIM
HOTEL
シミュレーションゲームの新方向。
ハッピーホテル
絶賛発売中!
つぶれかけた「ハッピーホテル」を再建するのは支配人のアナタ うずまく人、うごめく街をすべて巻き込んだ、
Congratulation!


ULATION GAME
HAPPY
ハッピーシテル？
ハッピーキャンペーン実施中！
HAPPY CAMPAIGN
「シアワセのホテル」づくりが、今はじまる　みんなをシアワセにできるのはアナタしかいない……
●©1997 東映ビデオ/東北新社 ●発売元：東映ビデオ(株)/(株)東北新社
●販売元・お問い合わせ先：株式会社東北新社 デジタルソフト開発部
〒107-0051東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル　TEL.03-5410-6527
●東北新社のホームページ http://www.tfc.co.jp/hiroba
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
東映
東映ビデオ株式会社
TOHOKUSHINSHA

ナインライフス

あなたの手でパズルを完成させてください



ースタッフ募集中ー

PROGRAMER プログラマー

Windows95およびプレイステーション用
ゲームソフトのプログラマーを募集しています。

- ●勤務時間　11:00〜19:00（完全週休二日制。土日祭・年末年始、夏期休暇、慶弔有り）
- ●待遇、手当　能力・経験を考慮して当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回、社会保険完備、交通費全支給、住宅手当、簡易保険加入制度。
- ●応募資格　C言語が出来ること。
- ●提出書類　履歴書。（要写真。返却しません。）
- ●募集人数　若干名
- ●応募締め切り　98年4月末日

PRODACTION MANAGER プロダクションマネージャー

ゲームソフトの制作管理が主な仕事です。
スケジュール管理、資料管理などゲーム制作全般の
サポートが出来る、明るく粘り強い人材を求めています。

- ●勤務時間　11:00〜19:00（完全週休二日制。土日祭・年末年始、夏期休暇、慶弔有り）
- ●待遇、手当　能力・経験を考慮して当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回、社会保険完備、交通費全支給、住宅手当、簡易保険加入制度。
- ●応募資格　要・普通自動車免許。WindowsまたはMacintoshパソコンが使えること。
- ●提出書類　履歴書。（要写真。返却しません。）
- ●募集人数　若干名
- ●応募締め切り　98年4月末日

- ●応募方法　電話連絡後、（0422-60-7057人事担当・本間迄）履歴書郵送。履歴書到着後、面接日時をお伝えします。
- ●受け付け時間　電話問い合わせ→月〜金12:00〜19:00（担当・本間）
- ●応募締め切り　98年4月末日

なお、ホームページの方でも求人案内を表示しています。
ナインライフスHP　http://www.ninelives.co.jp/

（有）ナインライフス　〒180-0006　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2・2F　TEL.0422-60-7057(PM12:00〜PM6:00)



あの日のゲーセンに帰ろう
PlayStation
「セロファーンズ」とは古くて懐かしい雰囲気がいっぱい。それでいて新しいゲームなのさ。このこだわりは普通じゃないね。
それは楽しみだね。
70年代調の新作ゲームがなんと、12本も入っているんだ。
ふむふむ
たくさんゲームが入っていても値段は4,200円。コレってすごくお得だよね。
@△※♪！
アヒルの私が言うのもなんですが、小さな妖精達が活躍するオープニングムービーは必見ですよ。
マウス、カンコントローラ ボリュームコントローラーにも対応しているのよ。
新作なのにいきなり古い
セロファーンズ
好評発売中
販売価格4,200円
12種類のゲームたち
殿様ブロック
カーニバル・ハント
コンピューターブロック
まじりっけなし！ 正統ブロックくずし
ダンシング・ズー
かわいいけれど、手強い奴ら
ガンファイター
君の銃で街の平和を守りぬけ
デルタ
ベクタースキャンの 未来型ブロックくずし
ウイウイ・ジャングル
ジャングルの平和のために 撃ちまくれ！
ドラゴン・ウォーカー
ドラゴンでパネルを踏んづけ 色を変える
ミステリープラネット
ロケット噴射でパネルをゲット
タンク
世界旅行
ブロックくずして世界一周だ
シー・ファイター
よいこのための なぜなに セロファーンズ
Q. セロファーンズってなあに？
A. セロファーンズとは、上にも書いてあるとおり、古くて懐かしい雰囲気を持ちつつも新しい要素がたくさん入ったゲームなんじゃ。70年代にTVゲームが流行り出したころには、TVにカラーセロファンを貼ってゲームをしていたんじゃよ。どうやらセロファーンズのタイトルも、ここから来ているみたいじゃのう。今ではセロファンを貼ってゲームをするなんて、考えられない話じゃわい。じゃが、セロファーンズは古びたモニターの焼き付きやカラーセロファンまでバッチリ再現してしまった画期的なゲームなんじゃよ。わかったかのう？
NINELIVES
有限会社ナインライフス


Family Soft
◆美少女育成ゲームと超本格派の戦略SLGがドッキング。育てた女の子と恋まで
できちゃうSFシミュレーション。 火星の衛星軌道上が舞台の戦闘育成SLG!!
初回予約の方全員に
ポスターを店頭にて
プレゼント!!
4人の少女を育て上げ、
いざ、戦場へ……。
惑星攻機隊
りとるキャッツ


●豪華映像スタッフ・声優が集結!●
●キャラデザイン:石田敦子●メカデザイン:大倉雅彦●作画監督:山根理宏
●声優:丹下 桜/冬馬由美/中山真奈美/笠原留美/井上喜久子/新山志保/緑川 光/井上真樹夫
PlayStation
火星での戦いは、ネコの手も借りたいほど忙しい!!
●ダイアナ・ラウド(声/冬馬由美)
◀地球国連宇宙軍中将の一人娘。18歳。反射神経に優れ、戦闘や操縦で活躍する。ちょっと自信過剰気味?
●リムリィ・アーシアン(声/丹下 桜)
◀某国の地球国連代表者の三女。宇宙軍のエリートに憧れ、親のコネで入隊。平均的な能力をもつ16歳。
●ジョディ・M・ダグ(声/中山真奈美)
◀18歳。地球の重工業会社「マグネットダグ社」会長の次女。特技は、機械情報分析及び薬品調査だ。
●ミサト・シモン(声/笠原留美)
◀とある婦人団体代表の娘。19歳。古風な話し方をする日系人で、機械嫌いの傾向があるよう。
宇宙歴97年。地球国際連邦の特殊部隊で活躍していたあなたは、宇宙戦争で受けた傷のため一線の「騎兵」から引退、火星軌道上特殊部隊の訓練と指揮をとることになった。 ところが…………。 あなたの前に現れた特殊部隊候補生は、なんと4人の女の子。しかも、いずれも政府高官の娘、兵器製造会社会長の娘など、なにやら訳ありな様子。こんな少女達を一人前の「特殊部隊」に育て上げ、激烈な火星戦線の戦いを勝ち抜くことができるのだろうか!?
●1998年4月29日(水)発売予定 ●標準価格5,800円(税抜)
©1998NEC Home Electronics,Ltd.
©1998Family Soft Co.,Ltd.
●お問い合わせ先:株式会社ファミリーソフト〒178-0063東京都練馬区東大泉1-27-25シャローム大泉301号ユーザー対応電話:03(3924)5435FAX:03(3978)3498
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※画面写真はすべて開発中のものです。 ※http://www.familysoft.co.jp/


CAPCOM
MARVEL COMICS,X-MEN,CYCLOPS,GAMBIT,JUGGERNAUT,MAGNETO,ROGUE,SABRETOOTH,STORM,WOLVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTERS AND THE DISTINCTIVE LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS INC.AND ARE USED WITH PERMISSION.©1998 MARVEL CHARACTERS.INC.ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.
PlayStation
アーケードの名作、ついにプレイステーションへ。
MARVEL COMICS
X-MEN
VS.
STREET FIGHTER
EX EDITION
対戦格闘 エックス・メンVS.ストリートファイター EXエディション 標準価格5,800円(税別)
PS版だけのオリジナルアレンジ"EXエディション"登場。
2.26 ON SALE
株式会社カプコン 〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 FAX 06-947-4540 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載:24時間受付☆
★カプコンソフト情報★大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)223-3339 松山(089)934-8785 福岡(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフトはインターネットでチェック!! http://www.capcom.co.jp/
東京ゲームショウ'98春
日:3月21日(土・祝)・22日(日) 10:00~17:00

電撃PS67号特別付録 **MEMORY CARD SEAL** 攻略Station下巻 SPECIAL

◆文字タイトルシールは台紙シールに貼って色々なセーブデータの入っているメモリーカードに使うと便利です。



▲タイトル貼り用台紙シール


攻略Station
How to win
バイオハザード2
トゥームレイダー2
イラスト／鈴城芹

バイオハザード 2

連載攻略第２回目の今回は、ラクーン警察署を脱出するまでの手順を紹介しよう！

発売中 サバイバルホラー	▶¥6,800(CD2枚組)　▶カプコン
	▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前回に引き続いてお届けする『バイオ２』攻略。今回は、警察署を脱出するまでの手順を紹介するぞ。ちなみに、警察署で入手できる４つのフィルムだが、これは警察署内部でしか現像することはできない。脱出する前に、あらかじめ現像しておこう。って、ストーリーには関係ないんだけどね。まぁせっかくのお遊び要素だから、一度は見てみるのもいいんじゃないな。しかし、こんなフィルムを大事に持ってた彼ってば一体……？　（平）

前回お届けした攻略ルートを振り返る！

レオン編

レオン編では３つのプラグを集め、プレイヤーがエイダに変わるまでのストーリーを追う。そこまでのキーアイテムとなるカギとプラグの入手法を振り返ってみよう。

市街地

ゾンビとの戦いはどうしても避けられない場合を除いて極力回避し、弾薬を節約しながら進もう。ルートの途中にあるガンショップでは、店の主人がやられてしまったあと、ゾンビを排除して主人の死体を調べれば**ショットガン**を入手できる。ただし、ショットガンは警察署２ＦのS.T.A.R.S.ルームでも入手することは可能なので、無理をしてまで取る必要はない。

警察署1・2・3F

警察署内部は、カギがかかっている扉が多いため、序盤は探索も思うようには進まない。まずはカギ集めが当面の課題となる。ここでは、各カギの入手方法を紹介しよう。最初に**スペードのカギ**。まず、１Ｆ西オフィス⑧で**ブルーカードキー**をもらったら１Ｆホール⑩にあるコンピュータを起動する。するとホール東と西の扉が開く。まずは西へと進み、２ＦのS.T.A.R.S.ルーム②を目指そう。ここで、**ユニコーンのメダル**を入手することができる（Ⓐ）。この**メダル**を１Ｆホール⑩中央の彫像で使えば、**スペードのカギ**が入手できる。続いて手に入るのが**ダイヤのカギ**だ。まずホールから東に抜けて２Ｆに上り、２Ｆ屋上⑬へと出る。そこから階段を下り、その先にある小屋⑳で**バルブハンドル**を入手して（Ⓑ）屋上⑬まで戻り、そこにある給水塔の下で**バルブハンドル**を使う。するとヘリの火が消えて、２Ｆ美術倉庫⑫に入れるぞ。ここで**ダイヤのカギ**が入手可能。そうすると、1F西廊下③から迂回して、警察署で最初に訪れた１Ｆ西オフィス⑧へと入れる。この中にある小部屋の机の上に、**ハートのカギ**があるのだ（Ⓒ）。これでとりあえずカギはひと通り入手したことになる。

続いて、警察署を出るために必要なプラグ集め（ただし、この時点では入手できるプラグをすべて集めても、警察署を出ることはできない）。まずは**ビショッププラグ**。これは２Ｆの図書室④で、書架を移動させる仕掛けをクリアすると入手することができる（Ⓓ）。続いて**キングプラグ**。これは、２Ｆ美術倉庫⑫にある２つの女性の像に、それぞれ**バージンハート**をはめ込むことで入手することが可能。この、**バージンハート**は２Ｆ階段①にある彫像を動かすことで１つ、１Ｆ捜査会議室①の奥の小部屋にある暖炉で**ライター**を使うことでもう１つ入手（Ⓔ）できるぞ。**ルークプラグ**は１Ｆ取り調べ室Ａ⑪の、奥の棚に置いてある。

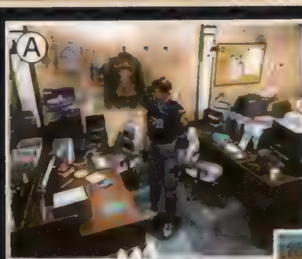
１Ｆの資料室②では、**四角クランク**を入手することができる。これを３Ｆの時計台⑰で使うと隠し階段が現れて、さらに上へと進むことができるようになる。

警察署地下

１Ｆ東廊下Ｂ⑰の奥にある階段から下に降りると、ここへ来ることができる。現時点では入れない部屋が多いので、無視して先に進むと地下駐車場④に出る。ここで、エイダと出会うことになる。彼女と協力してトレーラーを動かすと、その奥にある扉から先に進むことができるようになるぞ。突き当たりの扉を入ると留置場②に出て、エイダの言っていた情報通のベンに会うことができる。ここで**マンホールオープナー**を入手しておけば、犬舎③のマンホールから下水処理場へ行くことができるようになるぞ（Ⓕ）。

下水処理場

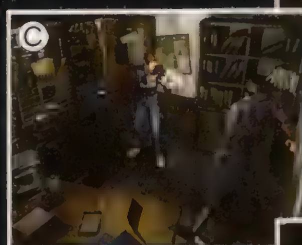
処理場Ａ②に入り、再び通路へ戻ってくるとイベントが発生して、プレイヤーキャラがエイダと入れ替わる。



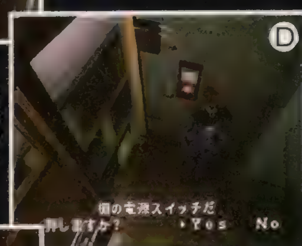
◀ユニコーンのメダルはここ。クリスの日記の下においてあるので見逃さないように。また、出口近くのロッカーにはショットガンがある。ガンショップで入手しなかった人は必ず取ろう。



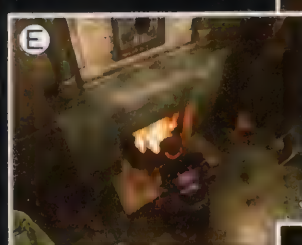
▶バルブハンドルはここにある。ちなみに奥の扉を開けるとゾンビが入ってきてしまう。ここから先に進むことはできないので、あえて扉に手を出す必要はないぞ。



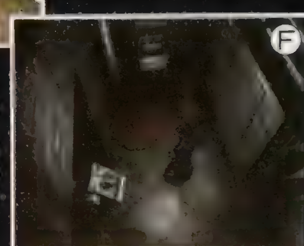
◀ハートのカギを入手できる小部屋では、ちょっとしたイベントがある。いきなりゾンビとの接近戦になるので、２～３歩後ずさってからハンドガンで攻撃しよう。



▶落とし穴から落ちた先でまず電源スイッチを入れる。そうしないと、書架が動かないのだ。書架を壁に描いてある通りに動かしてから、もう一度ここへくればプラグが入手できる。



◀この暖炉の前でライターを使うと絵が焼け、中からバージンハートが転がり落ちてくる。レオンはクレアと違い、常にライターを持ち歩いているので、難なく入手できるのだ。



▶ここでマンホールオープナーを使うと、下水処理場へ行くことができる。後々のことを考えて、途中でブルーハーブを拾っておくといいぞ。かさばるようならグリーンハーブと調合しよう。

●文中の数字は、各マップの部屋番号を意味しています。警察署１Ｆ・２Ｆ・３Ｆは105ページ。警察地下は104ページ。下水処理場は103ページを参照のこと。

4種類のフィルムをGETせよ!!

警察署に隠されている、AからDまでの4本のフィルムを全部入手したかな？　隠し場所はレオン編、クレア編とも同じなので、ここで一挙に紹介しよう。まずAは警察署1Fの押収倉庫。Bは警察署1Fの記者室。Cについてはナイショ。そしてDは警察署2FのS.T.A.R.S.ルームの左奥にある机。それを調べ「ひどいあり様だ……」のメッセージを50回見ると発見できるのだ。

▼Gーウィルスの人体投与実験時の写真。よく見ると、怪物の腕についていたあの目玉が確認できる。

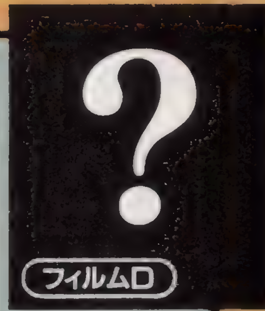




▲ゾンビ化する直前の若者の写真。撮影したのはレオン編に登場したベン・ベルトリッチだ。

▼カプセルに入ったモンスターを撮影したもの。このフィルムはある条件をクリアしないと入手不可。





▲一番奥にある机の中に厳重に保管されている。正体は、キミの目で！

クレア編

配置されている敵の数がレオン編よりも少ないとはいえ、序盤は苦しい戦いになる。警察署へ入ったらまずS.T.A.R.S.ルームを目指しグレネードランチャーを入手だ。

市街地

ゾンビとの戦いはなるべく避け、弾薬を温存しながら進むこと。途中に立ち寄るガンショップでは**ボウガン**が入手できる。ゾンビ侵入ムービーのあとに主人の死体を調べてみよう（Ⓐ）。

警察署1・2・3F

スペード、**ダイヤ**、**ハート**、**クラブのカギ**がないと開かない扉が多く、当面は4つのカギ集めを目的として行動することになる。1番最初は**スペードのカギ**。これを入手するには、まず1F西オフィス⑧で**ブルーカードキー**を入手する。そして1Fホール⑩にあるコンピュータを起動させ、扉の電子ロックを解除する。その後は西側エリアへ進み、階段を登って2FにあるS.T.A.R.S.ルーム②を目指そう。S.T.A.R.S.ルーム②では**クリスの日記**、**グレネードランチャー**、それに**ユニコーンのメダル**を入手できる。この**メダル**を1Fホール⑩の中央にある彫像の前で使用すれば**スペードのカギ**が手に入る。この**カギ**を使って1F資料室②で**四角クランク**を入手。また2F西廊下A③の扉を開け2F図書室④へ入ることも可能になる。

2番目に入手するのは、**ダイヤのカギ**だ。これは、まず2Fの東側エリアへ移動。2Fセーブルーム⑩から、カラスが出現する通路を抜けて屋上⑬へと進む。そして階段を下り、奥にある1F小屋⑳で**バルブハンドル**をゲット。再び屋上⑬へ戻り、**バルブハンドル**を使ってヘリコプターの火を消火。その後、ヘリコプターが燃えていた通路を通り2F美術倉庫⑫へと進み**ダイヤのカギ**を入手だ。これを使えば、1F押収倉庫⑤から1F西オフィス⑧、1F取り調べ室A⑪にも入れ、**イーグルストーン**を入手できる。

カギ集めも一段落。今度は2Fにある仕掛けをクリアしよう。最初にぶつかるのが2F美術倉庫⑫にある3つの彫像の仕掛け。これは**2つのバージンハート**を入手しなければ解除できない。まず1つ目は西側エリアの2F階段①にある彫像を動かせば入手できる（Ⓑ）。もう1つは1F捜査会議室①にあるのだが、それには2Fセーブルーム⑩にある**ライター**が必要になるので忘れずに取っておこう。2つを入手したら2F美術倉庫⑫に戻り2体の女性のレリーフの前で使用し（Ⓒ）、すると**ジャガーストーン（半分）**を入手しよう。

続いては2F図書室④の本棚の仕掛け。本棚を決まった場所に動かすことによって、**サーペントストーン**が入手できる（Ⓓ）。

ヘリコプターの残骸でふさがれた通路は**プラスチック爆弾**が必要。これを入手するには、まず1F押収倉庫⑤で**プラスチック爆弾**（Ⓔ）、そして1F西オフィス⑧で**信管**を入手。この2つを組み合わせれば完成だ。爆弾をヘリの残骸の近くで使用すれば通路が確保できる（Ⓕ）。

その通路を奥へ進めば、2F署長室⑦で**ハートのカギ**が入手できる。**ハートのカギ**で開く扉は1F東オフィス⑯の奥にある扉だけ。そこから先に進めば警察署地下へと行くことが可能だ。警察署3Fにある時計台⑰では、1F資料室②で入手した**四角クランク**を使えば隠し階段が現れる。

警察署地下

地下駐車場④と機械室⑧へ入れるが、重要なイベントやアイテムは今のところなし。一番奥にある扉を抜け、外堀を通って下水処理場へと進んでいこう。

下水処理場

処理場セーブ東⑩へ入り、通路へ戻るとイベント発生。シェリーと入れ替わる。



◀店内にゾンビが入ってきたら、一度裏口から外へ出る。そして再び店内へ戻り、近くのゾンビを倒してから入手しよう。慌てて取りに行くと、ダメージを受ける可能性が高いので注意。



▶西側エリアの2Fにある3体の彫像のうち、小さな2体は押すことが可能。2体の位置を入れ替えて向かい合うように動かそう。失敗したらいったん別の部屋へ行けばOK。



◀1F捜査会議室の暖炉、西側エリアの2F階段にある彫像から入手した2つのバージンハートは、東側エリアの2F美術倉庫で使用。女性をかたどった2体のレリーフにはめ込むのだ。



▶2F図書室にある階段を登って通路を進み、落とし穴で下の小部屋に落下。小部屋のスイッチを押し、図書室へ戻る。その後、5つの本棚にあるボタンを押し、写真の位置へずらせばOK。



◀プラスチック爆弾は、1F押収倉庫のカギの壊れたロッカーの中に隠されている。キーピックを使えば入手できるぞ。見落とすと先に進めなくなってしまうので要注意だ。



▶プラスチック爆弾は、ヘリコプターの残骸のすぐ横の壊れた茶色の扉の前でしか使うことができない。爆破した通路を奥へと進めば、署長室に行くことができる。

●文中の数字は、各マップの部屋番号を意味しています。警察署1F・2F・3Fは109ページ。警察地下は108ページ。下水処理場は107ページを参照のこと





正義感あふれる新米熱血警官

レオン・S・ケネディ

『バイオ2』の男性主人公となるレオン。ラクーン市警に配属されたばかりで実戦の経験はないが、冷静な判断力と危険を省みない勇気で凄惨なる事件に挑む！

強力な武器を扱い、並みいる敵を叩きのめせ

レオン編は、クレア編と比べて敵の数が多いのが特徴。体力はクレアとまったく同じなので、苦戦を強いられる場面が多い。ただ、レオンの使用する武器は平均して攻撃力が高く、変なクセもないので非常に扱いやすい。弾薬をしっかり補充しながら進んでいけば、モンスターと互角以上に戦うことは十分可能だ。これらの武器の性能を生かして、襲い来るモンスターたちを蹴散らしていこう。



◀武器の拡張パーツが登場するのはレオン編のみ。



◀ショットガンは、一度に多数の敵に攻撃できる便利な武器だ。

武器	攻撃力	解説
コンバットナイフ	E	使用回数は無制限。ただ、攻撃力は大したことがないし、接近しないと攻撃できないので扱いづらい。
マグナム	A	攻撃力ではショットガンをもしのぐ強力な武器。ゾンビなら確実に一撃でしとめられる。
ハンドガン	D	最初から持っている武器の1つ。破壊力は大したことがないが、離れた場所から攻撃できるのは◎。
ショットガン	A	広範囲に攻撃できる武器。また、攻撃対象までの距離が短ければ短いほど、攻撃力が増す。
サブマシンガン	B	ボタンを押している間中、連射が可能な武器。ボスクラスの敵以外なら近づいてくる前に倒せる。
ハンドガンパーツ		ハンドガンと組み合わせれば、3連射が可能。アイテム画面で、単発に切り替えることもできる。

レオン固有アイテム

ライター

レオンが常に持ち歩いているアイテム。火をつけるときに使う。クレア編で通常アイテムとして登場するライターと、効果はまったく同じ。

レオン編 パートナー

消息を絶った恋人の行方をさがす美女

エイダ・ウォン

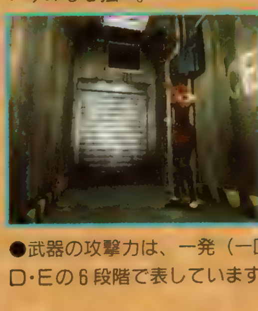
警察署でレオンと出会う中国系アメリカ人の女性。アンブレラ社に勤めていた恋人のジョンを探している。





ポテンシャルはレオンと同等 変わらぬ感覚で操作できる

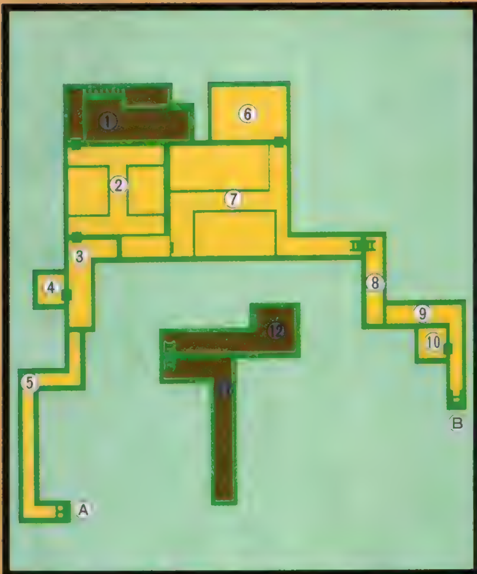
ストーリー中、プレイヤーキャラがレオンからエイダにチェンジする場面があるが、キャラの性能的にはレオンと全く同じ。クレア編のシェリーのように、キャラの大きさが違うようなことも一切ないので、レオンを操っているときと同じ感覚で操作できる。基本的な武装はハンドガンだけだが、使う場面が限られているので、弾数の心配もほとんどいらない。救急スプレーを持っていると いうのも心強い。



◀ハンドガンを構えるスピードもレオンやクレアと同じ。

アイテム	破壊力	解説
ハンドガン	D	クレアのハンドガンと同じ。エイダはこれしか武器を持っていないので戦うときはこのハンドガンを使う。
救急スプレー		体力を完全に回復することができるアイテム。敵に襲われて、ライフが黄色や赤色になったら使おう。
写真		恋人、ジョンとツーショットで写っている写真。調べれば内容がわかるが、残念ながら使い道はない。

●武器の攻撃力は、一発（一回斬る）の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは編集部で独自に調べたものです。



下水処理場

今回紹介する範囲では、2度訪れることになる下水処理場。この内2回目に訪れたときは、「バイオ2」初のボス戦が待っているのだ。

⑥ 水槽

木箱を押して通路を作ろう

ここへ来たら、まず階段から下りて木箱を、奥の壁にくっつくように押し、3つ並ぶ形を作ろう。なおこの場合、真ん中にくるはずの木箱は、一度乗り越えてずらす必要がある。こうして3つ並べたら、階段を上ったところにあるスイッチを押して水槽に水を満たす。これで部屋の奥に進める。そこには**クラブのカギ**があるぞ。また、**処理場のマップ**もこの部屋にあるので、忘れずに取ろう。



▲この木箱は一度乗り越え、内側から押す。木箱を乗り越えるというのは、前作をプレイした人にとっては盲点だろう。イヤらしい仕掛けだ。

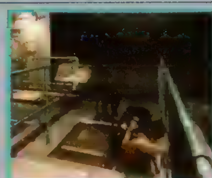


◀木箱を並べたら、水槽に水を満たす。これで木箱の上をたどって部屋の奥に進めるようになるのだ。これでクラブのカギを入手することができる。

⑦ 屋外通路

ゾンビ犬は素早く倒そう

ここにはゾンビ犬が2匹いる。ハンドガンを使ってさっさと倒してしまうのがいいだろう。もちろんエイダも攻撃を何回か喰らうと死んでしまうので、要注意。



▲エイダの断末魔が聞ける珍しいポイント。死んでみる？

⑧ 工事中通路B

ショットガンの弾を入手しておこう

エレベータに乗って降りてくると、**ショットガンの弾**を入手できる。エイダには必要ないアイテムだが、あとでレオンに渡すので、忘れずに取っておいた方がいいだろう。



▲ストーリーには関係ないが、来ておけばレオンがうれしい。

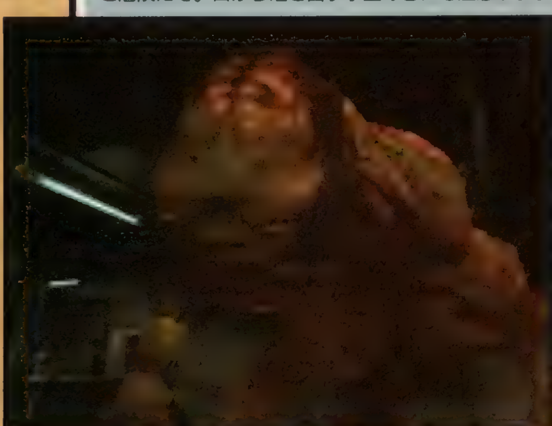
② 処理場A

プラグを全部集めたら、ここでボス戦だ

プラグを全部集めてここに来ると、G登場のデモのあと、ボス戦になる。処理場セーブ西④で、ショットガンかマグナムに装備変更すると、戦いが楽になる。救急スプレーかハーブを一緒に持っていけば、なお○。

第1のボス G（幼体）戦

ゆっくりした動作で近づき、巨大な腕を振り回して攻撃してくる。狭い場所での戦いなので、接近されると危険だぞ。口から吐き出す小型のGにも注意しよう。



対ボス攻略 破壊力バツグンのマグナム弾で勝負

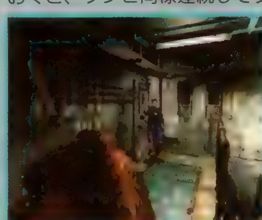
G（幼体）は、これまでにない耐久力を誇るモンスター。倒すためには、ハンドガンで32発、ナイフでは40回も斬りつけなくてはならない。幸い、ここに来るまでにマグナムなどの強力な武器を入手しているはずなので、これらを使って戦うといいだろう。特にマグナムなら、7発で倒すことができる（ショットガンなら10発前後、マシンガンなら20～30%の弾薬消費で倒せる）。動きが遅いとはいえ、腕による一撃の攻撃力には侮れないものがあるので、できれば近づかれる前に倒してしまおう。



◀マグナムがとにかく強力。最初に装填されている弾だけで倒せるのだ

▶小型のGに要注意!!

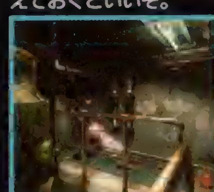
G（幼体）が口から吐く小型のGは、地面を這ってレオンに近づき、まとわりついてダメージを与えてくる。ただし、くっつかれてからダメージを受けるまでにタイムラグがあるので、すぐに振り払えばダメージは受けない。逆にいつまでも食いつかせておくと、ゾンビ同様連続してダメージを喰らうので、このときは攻撃の手を休め、一度振り払った方が得策だろう。



◀つかまったら✚キーを左右にガチャガチャ入れて、小型のGを振り払おう。

ショットガンを使うと…

小型のGは、常にレオンの足下をめがけてやってくる。こんなときはショットガンを足下に向けて撃ってやれば、まとめて小型のGを倒すことが可能なのだ。ショットガンでG(幼体)と戦うときは、覚えておくといいぞ。



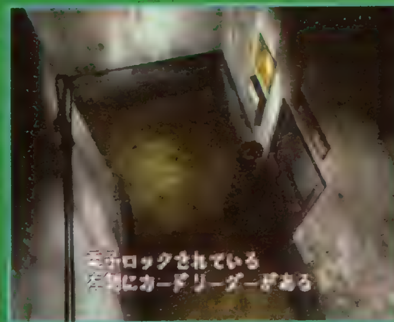
◀えーいうるさい、と思ったら足元めがけてショットガン。これで本体との戦いに集中できるはず。

※マップ内の黒い部分は、前回と今回の記事を合わせても行けない部屋を意味しています。部屋につけられた番号は、レオン、クレアともに共通です。また、この番号は進行順路とは関係ありません



警察署地下

下水処理場から帰ってくることで初めて行けるようになる場所が多い警察署地下。ここには、まだまだいろいろなアイテムが隠されている。また、ザッピングシステムをにおわすような仕掛けも……。クラブのカギを入手したら、隅々まで細かく調べてみよう。必ず今後の展開に役立つものが、あるはずだ。



▲結論からいってしまうと、警察署地下にある仕掛けのほとんどは、武器庫に入るためのものなのだ。

② 留置場

待ち受ける戦慄のできごと

警察署3Fの時計台⑰のダストシュートに入ると、留置場地下①に出てくる。そのあと、留置場②に行くとGの姿を垣間見ることができる。そう、ベンがGに襲われているのだ。ベンは、今際の際に署長の秘密を書いたメモをレオンに手渡す。どうやらこの事件には、署長も一枚噛んでいるらしい。



▲ダストシュートに飛び込むと、イベントが発生する。ここでGの姿を少し見ることができるが……



◀Gの寄生虫を産みつけられたベンは、レオンに署長の秘密を書いたメモを託し、逝ってしまう。

⑦ 武器庫

便利なアイテムが2つ

機械室⑧で電源パネルを操作し、検死室⑩で入手したレッドカードキーを入り口で使えば入れる武器庫⑦。ここのロッカーの中には、**マシンガン**と**サイドパック**がある。またこの部屋には**ハンドガンの弾が2つ**と**ショットガンの弾**もある。入るのに苦労したかいがあったというものだ。



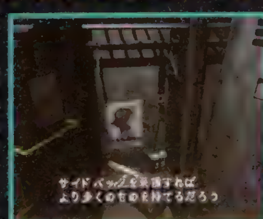
▲2つとも取ってしまってもいいが、どうやらあとで影響してきそうだし……さて、どうする？



◀武器庫というだけあって、弾薬が豊富に置いてある。今後のことを考えて、しっかり取っておこう。

微妙なメッセージ。はたして…？

「バイオ2」のウリの1つでもあるザッピングシステム。それをにおわすのがこの場面だ。2つとも取ってしまえれば便利なのだが、そうするとあとでクレアが苦労しそう。ということは……。まぁ、どちらがなくても困りはしない。

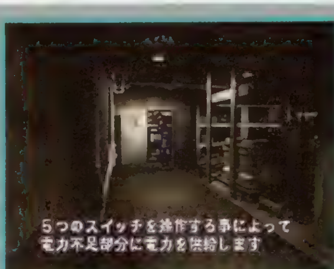


◀サイドパックは一度に持ち歩けるアイテム数を、2つも増やしてくれるのだ。

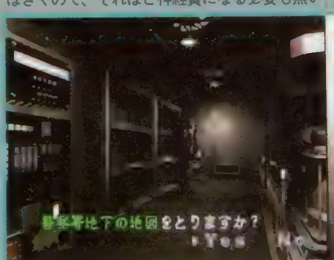
⑧ 機械室

電源パネルを操作せよ

最初に訪れた時点では大した意味のなかった部屋だが、クラブのカギを入手して検死室⑩に入れるようになった今は重要な意味を持つ。この部屋の中には、電源パネルが設置されている。オーバーヒートさせないようにスイッチを入れていくのだが、もっとも簡単なのは上、下、上、下、上と入れていく方法（もちろんほかの解法でも問題はない）。これで武器庫⑦の扉のカードリーダーが復活する。この状態にしたうえでカードリーダーに検死室⑩にあるレッドカードキーを通せば、武器庫⑦の扉が開くのだ。また、この部屋には**警察署地下の地図**と**グリーンハーブ**もあるので、取っておこう。



▲電源の供給パネル。操作に失敗してもやり直しはきくので、それほど神経質になる必要も無い



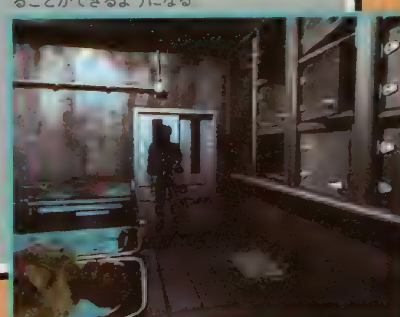
▲この部屋の中には警察署地下の地図もある。この棚を調べれば入手することができる

⑩ 検死室

レッドカードキー入手!

この部屋の中には、武器庫⑦の扉を開けるために必要な**レッドカードキー**がある。機械室⑧で電力を供給したら、このレッドカードキーを使えば武器庫⑦に入ることができるようになるぞ。ただし、この部屋にはほかになにもない。

▼レッドカードキーはここにある。電力を供給していれば、武器庫の扉でこれを使えば中に入ることができるようになる



バイオハザード2



警察署1F

下水処理場から帰ってくると、ここで強力な武器、マグナムを入手することができるようになる。このあとのボス戦のことも考慮し、ここで確実にゲットしておこう。また、同時に重要な秘密を記したジョージの日記を入手することもできるぞ。



◀クラブのカギを手にしたので、部屋に入れるようになったのだ。

⑮ 記者会見室

12、13、11、の順に火をつけろ

この部屋の壁には1枚の絵が掛けられている。ここには「クイーン、キング、ジャックの順に〜」と書かれている。トランプを思い出せば、ジャックやクイーンが数字を表していることはわかるはず。まず火種をつけ、12、13、11の順にコックをひねると金の歯車が入手できる。また、ここにはフィルムBもある。



▲まずはここに火種をつける。ライターの存在を忘れないように。


◀コックを順にひねると金の歯車が入手できる。これは3F時計台で必要になる。

⑱ 宿直室

大破壊力のマグナムをゲット！

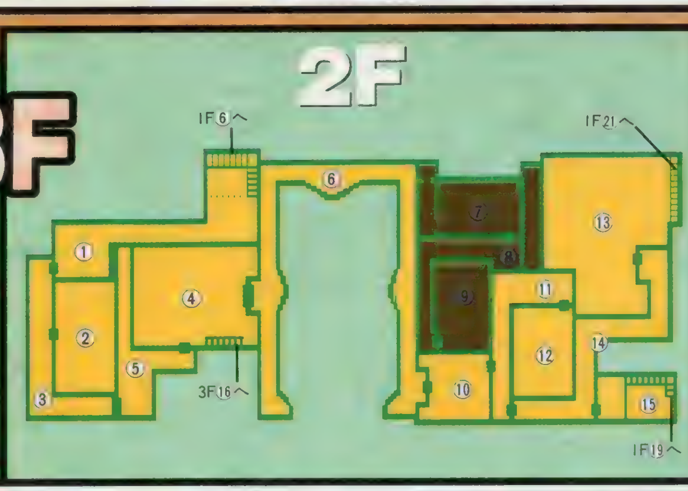
ここには、マグナムが置いてある。現段階では最高の破壊力を誇る武器なので、忘れずに取っておこう。また、この部屋にはショットガンの弾とジョージの日記がある。これらも取り逃さないように。

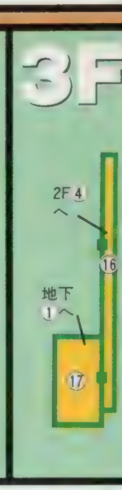

▲とにかく強力なマグナム。反動も小さく、扱いやすいのだ。

警察署2F・3F

最後のプラグが隠されている警察署3Fの時計台⑰。なお、1F記者会見室⑮で金の歯車を入手していないと、時計台へ行ってもまったく無意味だ。まずは1Fを調べ尽くしてから向かおう。


▲最後のプラグがある時計台。金の歯車を忘れずに。

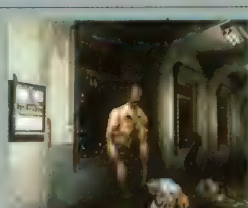




④ 図書室

再びここを訪れると……

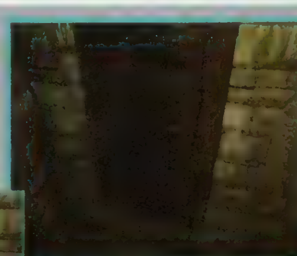
時計台⑰へ行くためには、ここを通過する必要がある。この部屋に入ると、1Fの東廊下Aと西廊下③にゾンビが入ってきてしまうのだ。取り調べ室Aにある電気コードを、どちらかの廊下で使えば一方は防げるが…。

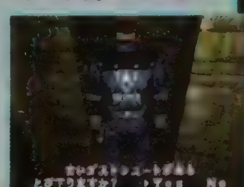

▲どっちにしろ、ゾンビは入ってきてしまう。防ぐ手段はないのだ。

⑰ 時計台

最後のプラグを入手せよ！

時計台に金の歯車をはめ込んで動かすと、奥の扉が開いてナイトプラグを入手することができる。また、扉の中にあるダストシュートから留置場地下①へとダイレクトに向かうことが可能。1Fの廊下にはゾンビがいるので、アイテムの取り逃しがなければ、ここから留置場地下へ行ってしまった方がいいだろう。


▲金の歯車をはめ込めば、奥の扉が開く。これでプラグ集めはコンプリートだ。


◀ここから警察署地下へ行くことができる。ここへ来る前に、1F・2F・3Fで手に入るアイテムは全部取っておこう。



少女はついに「G」を目の当たりに……

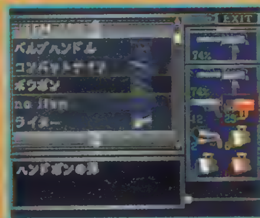
クレア・レッドフィールド



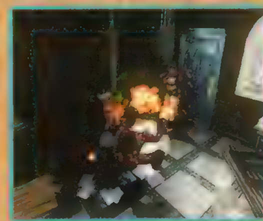
突然消息を断った兄のクリスを追い、ラクーンシティを訪れた少女。兄の所在は依然つかめぬままだったが、それとは逆に思わぬ事実を知ってしまうことに！

弾薬を平均的に消費しつつ、中盤戦を乗り切れ！

序盤では心細い武器、弾薬も中盤になると一気に充実。どうしても力押しで戦いを進めたくなるところだが油断は禁物。なぜなら好きなように撃ちまくっていると特定の弾薬だけを消費してしまいがち。そうなるとその弾薬が弱点の敵が出現したときに苦労することになるからだ。弾薬はできるだけ平均的に消費するのがポイント。特にグレネードランチャーの弾はなくなりやすいので、こまめにチェック。

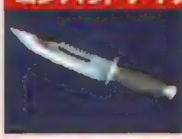


◀使いやすいからといって特定の弾薬だけを消費しないように。



◀弾薬は温存！　という方針は同じ。行く手を阻む敵だけ倒せ。

コンバットナイフ　攻撃力 E



攻撃力が低く使い勝手もかなり悪い。安全に進めたいなら、使用しないほうがいいだろう。

ボウガン　攻撃力 C



1度に3本の矢を放つ強力な武器。上手くヒットすれば、強敵リッカーも一撃で倒すことが可能。

サブマシンガン　攻撃力 B



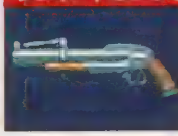
ミリタリーアーマメント社のMACⅡと呼ばれる銃。DOT 380弾を使用し、弾数はパーセントで表示される。連射性能がとても高い武器で、ヒットさせていれば敵の動きを完全に止めることが可能。しかしながら弾丸1発の攻撃力はハンドガン以下。ゾンビ1体に対し、およそ4％の弾丸を消費することになるだろう。また、この武器を入手するには所持品2つ分の空きスペースが必要。所持品を減らしてから入手しよう。

ハンドガン　攻撃力 D



反動が小さく扱いやすい武器。最高13発の弾丸が装填できる。敵にトドメを刺すときに使おう。

グレネードランチャー　攻撃力 A



グレネードベアリング弾、火炎弾、硫酸弾が装填可能。反動は大きいが、とても頼れる武器だ。

クレア固有アイテム

キーピック

「小さなカギ」というアイテムを使用する場所なら、すべて開けることが可能。中盤から後半にかけては使う機会が少なくなる。

クレア編 パートナー

難を逃れ、警察署に逃げ込んで来た小さな味方

シェリー・バーキン

災いの元凶、G-ウィルスを開発したウィリアム・バーキンの娘。さらに秘密がありそうだが……。





武器はいっさいナシ！ 生き残るために逃げまくれ

武器が用意されておらず、攻撃はまったくできない。では敵に出会ったときはどうするか？　そう、逃げるしかないのだ。救急スプレーを所持してはいるが安心はできない。テキパキ行動してトラップをクリアしていこう。シェリーが活躍する場所は下水処理場の工事中通路とその屋外。そこにはゾンビ犬が2匹出現する。小細工はいっさいナシ！　強行突破あるのみだ。



▲ゾンビ犬に対しては、逃げるしかない。屋外に重要なアイテムはないので、常にダッシュをしながら駆け抜けろ！



◀下水処理場のエレベーターで上った先が、シェリーの活躍の場となる

救急スプレー



体力を完全に回復できるスプレー。ダメージを受けたら、こまめに体力を確認。危なくなったら迷わず使え

写真



固有アイテムとして所持している家族の写真。父のウィリアム、母のアネット、それに自分が写っている

●武器の攻撃力は、一発（一回斬る）の攻撃力や使いやすさを考慮し、S・A・B・C・D・Eの6段階で表しています。なお、このデータは編集部で独自に調べたものです。



下水処理場

工事中の通路でシェリーと出会うクレア。だが再会もつかの間、シェリーは自分を呼ぶ父の声がすると言い、たった1人で下水処理場の奥へと進んでしまうのだった。

③ 処理場地下2

貴重な弾薬は必ず入手

屋外通路とつながっている小部屋。シャッターで仕切られているため先へは進めないが、ここではグレネードベアリング弾が入手できる。来なくても支障はないが、弾薬は集めておいて損はナシ。

⑦ 屋外通路

逃げるが勝ち!

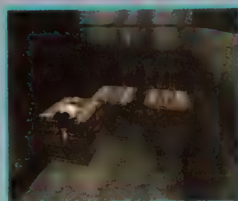
工事中通路Bからエレベーターを使って上がった場所。2匹のゾンビ犬が待ち構えているので、必死で逃げまくること。


▲ジグザグに走れば多少は避けられる。攻撃を受けても無視すること。

⑥ 水　槽

地図とクラブのカギをゲットだ

部屋に入ったら注水スイッチは押さず、横にある階段を下りる。そして下の段にある木箱を押し右下の写真のように配置。最後に注水スイッチを押して、反対側へ渡る橋を作るのだ。これでクラブのカギが入手できる。また、ここでは下水処理場の地図も手に入るので、忘れずに取っておこう。


◀木箱を乗りこえ、奥のを右側に押す。コレがポイント!


◀注水スイッチを押したときに、橋のようになれば完成だ。

⑧ 工事中通路B

シェリーとの交代ポイント

シェリー行動の開始、終了地点。シェリーがクラブのカギを取ったあとに来ると会話イベントが発生。そしてクレアにカギとグレネードベアリング弾（入手している場合のみ）を渡す。その後、再びプレイヤーキャラがクレアに戻る。


◀クレアにアイテムを渡したシェリーは、再びどこかへ行ってしまう。

⑪ 処理場D

異形の怪物が待ち受ける地下の通路

警察署地下にある署長隠し部屋⑥から来ることができる地下通路。少し進むとイベントが発生し、ボスの変身ムービーのあとに対決となる。弾薬や回復用のアイテムをしっかり整えて戦いに臨もう。

第1のボス G（幼体）戦

人間の進化を促進させる驚異の化学兵器「G－ウィルス」によって誕生したモンスター。幼体とは呼ばれているものの、その攻撃力は未知数。油断は禁物だ。



対ボス攻略　硫酸弾がもっとも効果的

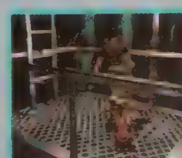
戦闘前に、硫酸弾を5発以上装填したグレネードランチャー、それに体力回復用として救急スプレーかグリーンハーブを準備しておくこと。そして戦闘が始まったら、最初の位置から動かずに硫酸弾を連射。これで倒すことができるだろう。ほかの武器では効果が小さく、長期戦になってしまうので注意！ボスは移動スピードこそ遅めだが、攻撃力はかなりのもの。また、その巨体で通路をふさいでいるため、端へ追い詰められると脱出が非常に困難になる。接近される前に素早く倒してしまおう。


◀戦闘開始直後、離れたところから硫酸弾を5連射！　コレで難なく倒せるはず。


▶ボスは動きは鈍いが、攻撃力は大　接近戦は避けよう

▶小型のGは振り払え

ボスが吐き出す小型のGに捕まると、一定時間後にダメージを受ける。だが時間経過前に振り払えばダメージにはならない。✚キーをグリグリ動かして振り払おう。


◀✚キーの左右を連打。払ったら踏みつぶそう

ナイフで攻撃してみると…

ボスの腕を狙いコンバットナイフで攻撃すると、ほかの武器に比べ腕を簡単に切り落とすことができるのだ。ただし接近する必要があるため、殴られる可能性は大。また切断面からは酸性の血液（？）が噴出！　それに触れてもダメージになるか、一度試してみてほしい。


◀ボスの腕をスパッと切断。だが時間が経つと、腕は再生してしまうのだ。

※マップ内の黒い部分は、前回と今回の記事を合わせても行けない部屋を意味しています　部屋につけられた番号は、レオン、クレアともに共通です　また、この番号は進行順路とは関係ありません



警察署地下

シェリーと別れたクレアは警察署地下へと戻ってくる。だがその通路には、先ほどまで見かけなかったリッカーの姿が……。署内の空気が一変していることに気づきながらも、クレアは入手したばかりのクラブのカギを使って新たな部屋へと踏み込んでいく。新たな地獄が待ち受けているとも知らずに……。



▲[illegible]リッカーの出現。[illegible]

⑤ 署長隠し通路

署長の悲鳴が通路に響く

2F署長室⑦にある仕掛けを解除し、エレベーターで下りてくると、この通路に到着する。通路を歩き始めるとイベントが発生。怪物に襲われ、寄生虫を植えつけられる署長の姿がムービーで流れる。通路自体には何もないので先の扉へと進んでいこう。

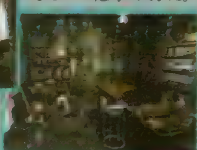
⑥ 署長隠し部屋

数々の謎がここで明らかに！

署長隠し通路⑤から続く隠し部屋。扉を抜けるとイベント発生。署長は、G−ウィルスの秘密やアンブレラ社とつながりを話したあと、寄生虫によって切り裂かれてしまう。この部屋では**硫酸弾**が入手可能。地下に続く階段は下水処理場の処理場D⑪につながる。



▼硫酸弾は机の下に置いてある。ボス戦で必要になるので絶対に入手だ。



▲署長はクレアに銃を突きつけながら、いろいろな秘密を話してくれる。



◀部屋の奥にある階段は、処理場Dに続いている。準備を整えてから進もう。

⑦ 武器庫

武器や弾薬を補充しておこう

武器庫には機械室⑧で電源を供給し、さらに検死室⑩で**レッドカードキー**を入手していなければ入れない。ここでは**ハンドガンの弾×2**、**ボウガンの矢**、さらにロッカーからは**サブマシンガン**と**サイドパック**が入手できる。この先の戦いで役立つものばかりなので、必ず取ろう。



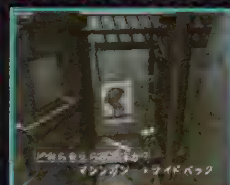


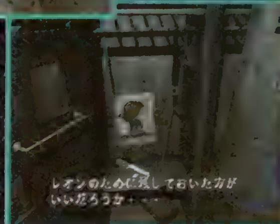
▶弾薬は多くて困るようなことはない。あとで来るのは面倒なので、一度にすべてを入手だ。

▲扉の横にあるカードリーダーの前でレッドカードキーを使用。

ロッカーの中にある2つのアイテムについて

ロッカーにあるサブマシンガンとサイドパックは、両方とも入手することが可能。ただし2つ目を取ろうとすると「レオンのために……」というメッセージが表示される。これは一体……。別行動をしているレオンも、ここに来るのだろうか？





▶2つ目のアイテムを取ろうとすると……。やはり残しておいた方がいいのか？

▲サイドパックを取れば、所持品の最大数が2つ分増える。

⑧ 機械室

武器庫に入るために……その①

部屋にあるスイッチで武器庫⑦のカードリーダーに電源を供給することができる。スイッチは上、上、下、下、上とするのがオススメ。ただし電力を最大値以上、最小値以下にしないようにすれば、別の組み合わせでもOKだ。そのほか**クリーンハーブ**と**警察署地下の地図**も入手できる。忘れずに取ること。

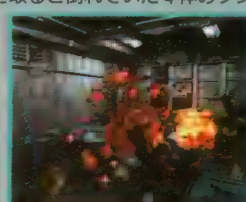


▲スイッチを上、上、下、下とし、最後は上にすればOK。

⑩ 検死室

武器庫に入るために……その②

クラブのカギで入れる。この部屋では武器庫⑦のロックを解除する**レッドカードキー**が入手可能。ただ、**カードキー**を取ると倒れていた4体のゾンビが一斉に襲いかかってくる。1体も倒さず抜けるのは難しいので、**カードキー**を取る前にグレネードランチャーを装備。進路を遮る1体を倒して脱出しよう。

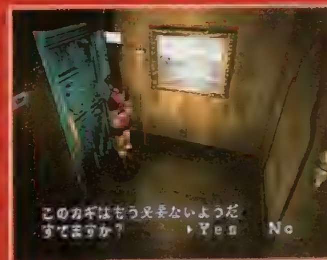


▲すべてのゾンビを倒すのは弾薬のムダ。最低限だけ倒して逃げよう。



警察署1F

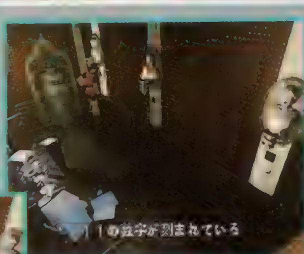
警察署１Ｆには、入室を許されなかった部屋が２つほど残されていた。署内に戻ったクレアはクラブのカギを使い、それらの扉を開け始める。そして新たなアイテム、金の歯車を入手するのだった。はたして、このアイテムの使い道は……。



⑮ 記者会見室

必ずライターを準備しておくこと

クラブのカギで入室できる。まず、部屋にいるリッカーを倒してから探索しよう。ここでは**金の歯車**と**フィルムB**を入手できるぞ。金の歯車は、まずライターを使い部屋の奥にある火種に着火。そして室内に飾られている絵のメッセージに従い、クイーン、キング、ジャックの順に火を灯すのだ。





▲キングやジャックをトランプの数字に置き換えれば、謎は解けるはず。
◀部屋に入ったらライターを使い火種を作る。その後、火を灯していく。

⑱ 宿直室

ここでも硫酸弾が入手できるのだ

クラブのカギで入れる部屋。２段ベッドのある奥の小部屋では、**硫酸弾**と**ジョージの日記**を入手できる。だが、それ以外には特に重要なアイテムはない。２つを取ったら、すぐに別の場所を目指そう。

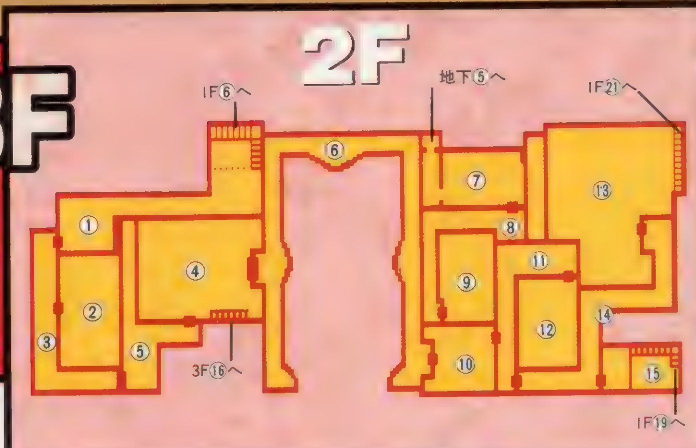


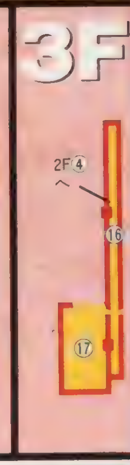
▲敵はいないし、足下の死体も動かない。安心して探索しよう。

警察署2F・3F

そういえば、どこかでたくさんの歯車を見た覚えが……。あれは時計台！　そう気づいたクレアは、警察署３Ｆへと急ぐのだった。



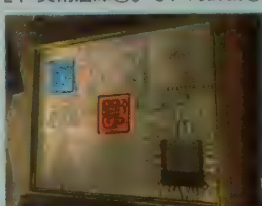




⑦ 署長室

3つの石を使い新たな道を切り開け

署長室の椅子の後ろのパネルには、２Ｆ図書室④で入手したサーペントストーン、１Ｆ取り調べ室Ａ⑪で入手したイーグルストーン、そして２Ｆ美術倉庫⑫、３Ｆ時計台⑰で入手した２つの青い石を組み合わせることで完成するジャガーストーンの３つがセットできる。すべてはめ込むと横の扉が開き、警察署地下の署長隠し通路⑤へのエレベーターが出現。さらに**署長あてのメール**も入手可。

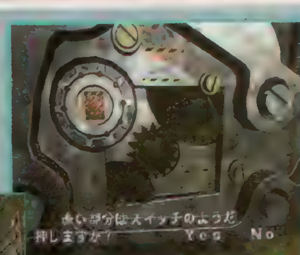


▲椅子の後ろにある絵を調べると、このパネルが現れる。石をはめ込むと…。

⑰ 時計台

最後のストーンを入手せよ

１Ｆ資料室②で入手した四角クランクを使い、隠し階段を出現させる。そして上の階へ上り、歯車のたくさんある中枢部で金の歯車を使用。最後に赤いボタンを押して歯車を動かせば、**ジャガーストーンの残り半分**が入手可能。これを２Ｆ美術倉庫⑫で入手した、もう半分と組み合わせれば……。





▲階段を上った突き当たり、時計台の中枢部で金の歯車を使えばＯＫ。横の扉が開き、青い石の残り半分が出現する。
◀この場所で四角クランクを使えば、上の階へ続く隠し階段が出現する。

TOMB RAIDER2 トゥームレイダー2

今回はステージ5、6をマップつきで攻略
上級㊙テクニックも紹介しているぞ!

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶ビクターソフト ▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

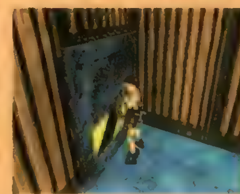
金・銀・銅の「隠しアイテム」は、最終面を除く17のステージに合計51個も隠されている。いかにも意味ありげな存在ではあるが、全部集めても具体的に何らかのメリットがある訳ではなく、「隠しアイテム」はプレイヤーの自己満足を満たすだけの存在にとどめられている。前作と同様、「全面クリアで武器の弾数（トーチも含む）が無限になる」という裏技もあるとはいえ、次作では「発見して嬉しくなるような隠し要素」の充実にももっと期待したいものだ。　（城イドム）

海上基地で待ち受ける大冒険! その難関ポイントを大攻略だ!

大人気の「トゥーム2」も発売から約1カ月。きみの家のレイラは、順調に先のステージに進んでいるかな？　今号では、5・6ステージの攻略をマル秘テクの解説つきでお届けするぞ。ちなみに、ダッシュジャンプなどの滞空中に⊗ボタンを押し続けておくと、少しではあるが飛距離を伸ばせることには気づいていたかな？　確かに序盤ではほとんど意味をなさないワザだけれど、利用して損はないので、今からジャンプ中に⊗ボタンを押し続けておくクセをつけておこう。とくに終盤ステージでは、このテクが重要になってくるぞ。



◀滞空中の⊗ボタンは、わずかながら飛距離を伸ばす効果がある。覚えておこう。

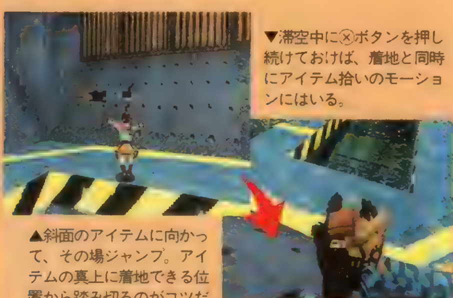


◀5面で初登場のハンドルつきの扉。手前で⊗ボタンを押せば開けられるぞ。

上級㊙テクニック　知っていると便利な3の超ワザを伝授

㊙テク1　斜面上のアイテムを獲得しよう

アイテムを出す敵を倒すと、まれにアイテムが斜面に置かれてしまうことがある。斜面上はすべってしまうのでこんなアイテムは普通は取ることができない。だが、アイテムの真上に着地するようにその場ジャンプを使い、着地と同時に拾うようにすれば、ちゃんと取ることができるぞ。着地する前に⊗ボタンを押しておくところがポイント。今まで貴重なアイテムを取り損ねて、悔しい思いをしていた人にオススメのテクなのだ。

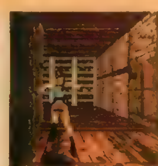


▼滞空中に⊗ボタンを押し続けておけば、着地と同時にアイテム拾いのモーションにはいる。

▲斜面のアイテムに向かって、その場ジャンプ。アイテムの真上に着地できる位置から踏み切るのがコツだ。

㊙テク2　真下の足場への着地法

まったく同じ位置に上下で重なっている足場で、連続写真で解説しているような跳び降りを行ってみよう。成功すると下の足場へ直接降り立つという、普通では不可能な移動ができてしまうぞ。⊗ボタンを押すのが早すぎると最初に乗っていた足場にぶら下がってしまうだけなので、「ぶら下がれないギリギリのタイミング」で⊗ボタンを押すのが成功の秘訣だぜひ、試してみよう!



1 ▲降りようとしている場所を背にして、✚キー下。



2 ▲落下中、このくらいのタイミングで⊗ボタンを押す。



3 ▲すると、最初にいた足場の真下に直接着地できるのだ。

㊙テク3　ぶら下がりを使い転がる岩を回避

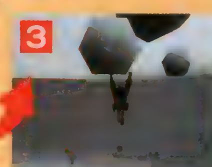
転がる岩（雪玉）のトラップは、トラップの進路から離れて避けるのが一般的だが、連続写真のようにぶら下がり状態でやり過ごすことも可能だ。便利なワザなので、覚えておこう。なお、ゲーム中には転がる岩（雪玉）と似ている、転がるドラム缶というトラップも存在する。この転がるドラム缶の場合は、ぶら下がりを利用した回避テクが通用しないので注意すること。



1 ▲前方から転がる岩（雪玉）が押し寄せてきても…。



2 ▲慌てず騒がず、地形の端にぶら下がって待ち受けよう。



3 ▲岩（雪玉）がレイラの上を通過していくが、接触しないぞ。

ステージへ進む前にチェックしておこう

クリア手順とスイッチの仕組みを把握せよ

「ゴールまでのクリアルート」で使用されている数字は、各マップ内に書き込まれている数字に対応していて、各ノルマを実行する場所の確認ができるようになっている。また、各マップ上のスイッチ（鍵穴や挿入口も含む）には大文字のアルファベットが振られているが、これらは同じアルファベットの小文字が振られたオブジェ（主に扉）を動かせることを示している。

難所の突破方法も押さえておこう

突破が難しい場所や、仕掛けが難解な場所については、「難関ポイント徹底攻略」で突破方法を解説している。ここで使用されている番号も「ゴールまでのクリアルート」で使われている数字に対応しているので、併せて利用しよう。なお「ゴールまでのクリアルート」の中でも、ルートなどの補足説明の写真を載せておいたので、迷ったときの参考にしてみよう。

マップ記号一覧

▲	スタート地点（三角印はスタート時のレイラの向きを示す）
	扉
	床の扉
	このステージでは開かない扉
	ハンドルつきの扉
	鍵穴、挿入口
	スイッチ
	床のスイッチ
	よじ登り可能な壁
	破壊可能な窓

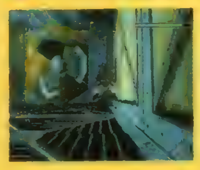
　イラスト／まつながあやこ

ステージ5 海上倉庫

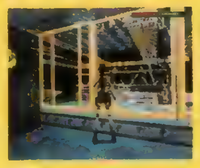
ステージの特徴 ゲーム開始時は丸腰なので、武器集めが重要な目的になる。武器は飛行艇の中、寝室エリア、緑のパスカードのある部屋で入手できるので、回収をお忘れなく！

ゴールまでのクリアルート

①スイッチAを操作→一定時間だけ扉aが開く。
②スイッチBを操作→扉bが開く。扉bの奥へ進む。



◀この水中の巨大スクリューが作り出す水流は、プールの壁際を泳ぐことで回避できる。



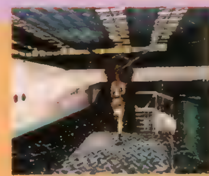
◀破壊できる窓からスイッチDへ向かうルートもある。銃器を持った敵に割らせよう。

③スイッチCを操作する→水路の床の扉cが開く。
②扉cの奥へ進み、「隠しアイテム（銅）」を入手。
③通路に上がり、スイッチDへ向かう。
④スイッチDを操作→飛行艇の底の扉dが開く。
⑤水中から扉dの中へ進む。
スイッチEを操作→飛行艇のプロペラeが止まる。
④プロペラeにダッシュジャンプで飛びつき、飛行艇の上に登る。
⑤飛行艇の天井の扉から、飛行艇内に入る。ピストルを入手。
⑥敵を倒して「黄色のパスカード」を奪う。
挿入口Fで「黄色のパスカード」を使う→扉fが開く。
⑦スイッチGを操作→天井の扉gが開く。
⑧ブロックを引き出し、それを足場に炎を越える。
⑨敵を倒して「赤のパスカード」を奪う。
「隠しアイテム（銀）」を入手。
⑩挿入口Hで「赤のパスカード」を使う→扉hが開く。
⑪動かせるブロックを足場に、壁の通路に進入する。
⑫スイッチＩを操作→プールi'からプールiに水が移る。
⑬スイッチJを操作→床の扉jが開く。床の扉jの奥に進む。
⑭「緑のパスカード」を入手。「隠しアイテム（金）」を入手。
⑫挿入口Kで「緑のパスカード」を使用→扉kが開く。
スイッチＩを操作→プールiからプールi'に水が移る。
⑮スイッチLを操作→扉lが開く。奥に進めばステージクリア。

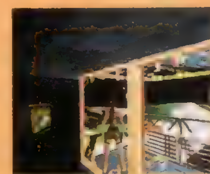
難関ポイント徹底攻略

4 飛行艇に跳び乗ろう

飛行艇のプロペラ部分はぶら下がれるので、上の写真のようにプロペラに向かってダッシュジャンプをすれば、跳びつくことができる。ただし、回転中のプロペラに接触すると即死なので、事前にスイッチEを操作しておこう。なお、その気になれば下の写真のような角度からダッシュジャンプすることでも、飛行艇の上には乗ることができるぞ。滞空中に✚キー右上を押しておくのがコツだ。



◀プロペラに向かってダッシュジャンプ。プロペラには跳びつけるぞ。



◀この角度からのダッシュジャンプでも、飛行艇の上に跳び乗ることができる。

12 プールiとプールi'の仕組みを読め

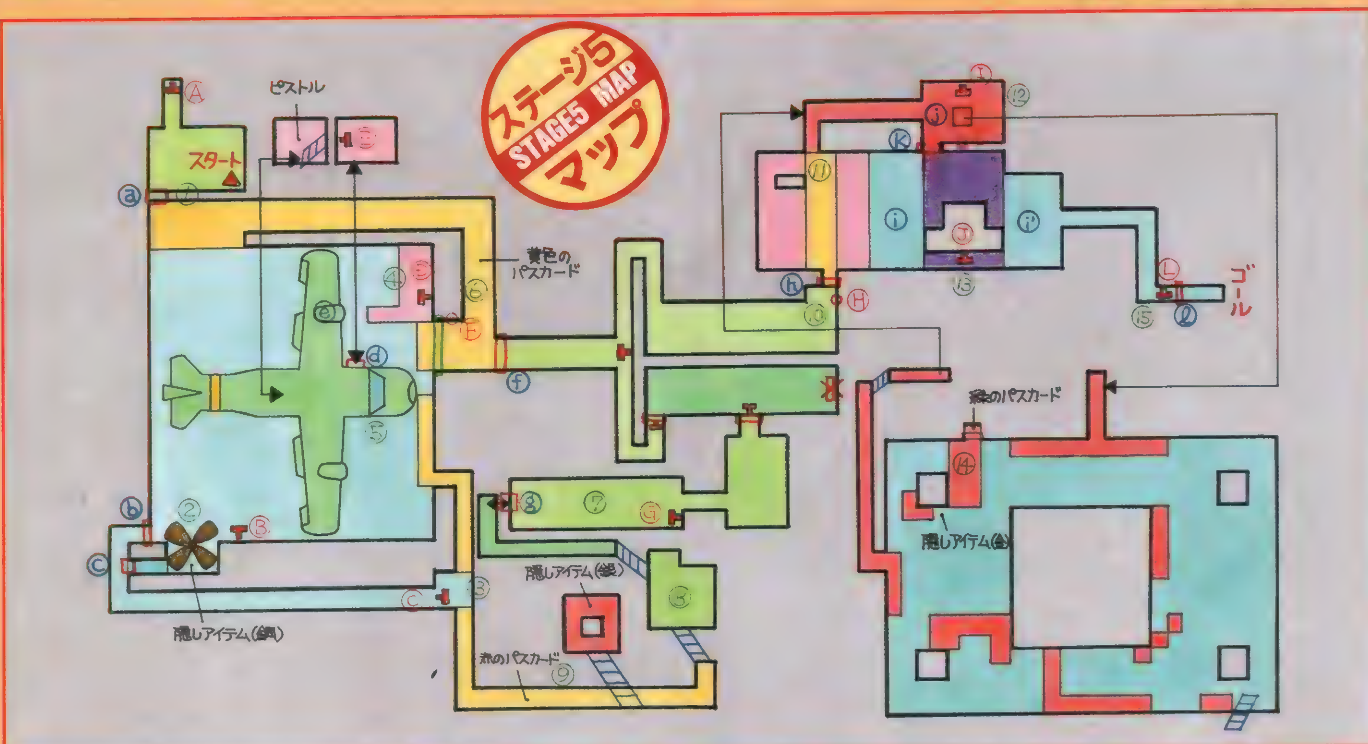
まず、スイッチＩはプールiとi'の水を入れ替える効果があり、2つのプール間での水の入れ替えは何回でも行える点を確認しておこう。最初にスイッチＩを操作するのはスイッチJへの道を開くためだが、扉kが開けばプールiに水がなくてもプールi'の手前まで進むことができる。この段階でスイッチＩの2回目の操作を行って改めてプールi'に水を入れ直せば、ゴールへと進める訳だ。



◀扉kが開いたら下げていたスイッチＩを、上に入れ直してあげよう。



◀プールiの水がプールi'に戻り、ゴールに進めるようになる。



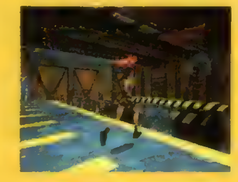
ステージ6 潜水場

ステージの特徴 電動ノコギリや毒性のある液体で満たされたプールなど、一発死を招くトラップが多い。火炎放射器を使う手ごわいザコキャラも登場するので、気を引き締めてかかろう！

ゴールまでのクリアルート

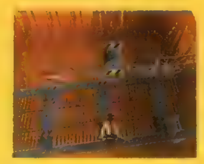
①スイッチAを操作→スクリューaが止まる。
スイッチBを操作→扉bが開く。
②クレーンのトラップに注意しながら、足場を使って先に進む。


◀ちなみに、足場の端にいれば、往復するクレーンには当たらない。

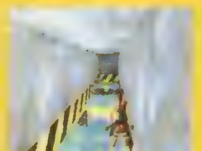

◀クレーンがこちら側に触れた段階でダッシュジャンプを開始。

③「隠しアイテム（銀）」を入手。
④「青のパスカード」を入手。


◀この斜面は後ろ向きですべり降り、下の足場にはぶら下がりを使って乗り移る。

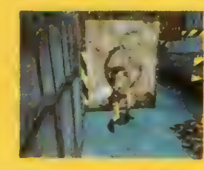

◀上層の通路には、手すりが途切れた場所が。ここからダッシュジャンプで飛び降りよう。

挿入口Cで「青のパスカード」を使う→扉cが開く。
⑤スイッチEを使用→扉eが開く。
⑥スイッチFを操作→炎fが一定時間消える。
スイッチGを操作→炎gが一定時間消える。
「機械の破片」を入手。


◀炎のトラップf・gの通路途中には落とし穴が。中にはM16が落ちているぞ。

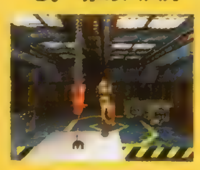

◀炎のトラップf・gは跳び越すこともできる。間に合わなかったときに試してみよう。

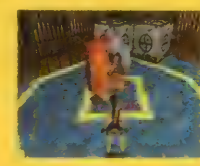
⑦はめ込み穴Hで「機械の破片」を使う→扉hが開く。


◀はめ込み穴Hの手前には動かせるブロックが置かれている。ブロックを脇にどかそう。


◀一見するとただの壁のような、はめ込み穴H。仕組みは鍵穴と同じだ。

⑧スイッチIを操作→プールの底の扉iが開く。
「隠しアイテム（銅）」を入手。
⑨スイッチJを操作→扉jが開く。
⑦スイッチKを操作→足場kが移動する。
足場kを利用して、スイッチLに向かう。
スイッチLを操作→床lがせり上がる。
⑥床lから、下のフロアへ向かう。
⑩敵を倒して「機械の破片」を奪う。
⑦はめ込み穴Mで「機械の破片」を使う→電動ノコギリmが止まる。「赤のパスカード」を入手。


◀足場kから跳び降りるときは注意。電動ノコギリmが稼働中は即死の危険がある。


◀機械の破片を使えば電動ノコギリが停止する。そのあとに赤のパスカードを回収しよう。

⑩挿入口Nで「赤のパスカード」を使う→扉nが開く。
扉nの奥に進む。
⑪「隠しアイテム（金）」を入手。
倒れている僧兵に近づいたら、ステージクリア。

難関ポイント徹底攻略

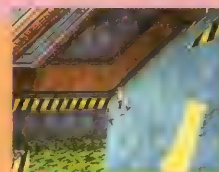
1 スクリューの奥にも行ってみよう

スイッチAを操作して巨大スクリューを停止させたら、巨大スクリューの向こう側に行ってみよう。水路の先には、グレネード弾薬2個が眠っているぞ。


◀巨大スクリューを停止させたあと、その奥にも行ってみよう。

3 斜面からのジャンプを工夫しよう

毒のプールを跳び越えるには、手前の斜面の中央をすべり降り、プールに落ちるギリギリでジャンプしよう。前向きにすべり降りて普通のジャンプで跳び越えようとすると踏み切るタイミングがシビアになってしまうので、ここでは後方ジャンプか、跳び込みジャンプ（R1ボタンを押しながら□ボタン）がオススメだ。この方法だと、そこそこタイミングが合っていれば十分に跳び越えられるぞ。


◀後ろ向きにすべり降りると、前向きでジャンプする場合より跳び越えを成功させやすい。


◀前向きにすべり降りた場合でも、飛び込みジャンプをすれば、比較的楽に跳び移れる。

10 敵の火炎攻撃に注意せよ

床lから下のエリア奥に進むと、中枢センターに進入できる。ここには、火炎放射器を持った敵と棒を持った敵の2人が控えているので、武器を構えてから進入すること。中枢センターに入ってからは、部屋の中をグルグル回り続けるようにすると、火炎攻撃を楽にかわすことができる。立ち止まると危険なのでひたすら走りながら攻撃し、2人の敵を倒してからアイテムを回収するようにしよう。

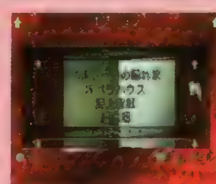

◀部屋をグルグル回るようにすれば、火炎攻撃も避けやすい。立ち止まるのは禁物なのだ。


◀倒した敵の1人が重要アイテムを持っている。忘れずに回収しておくこと。

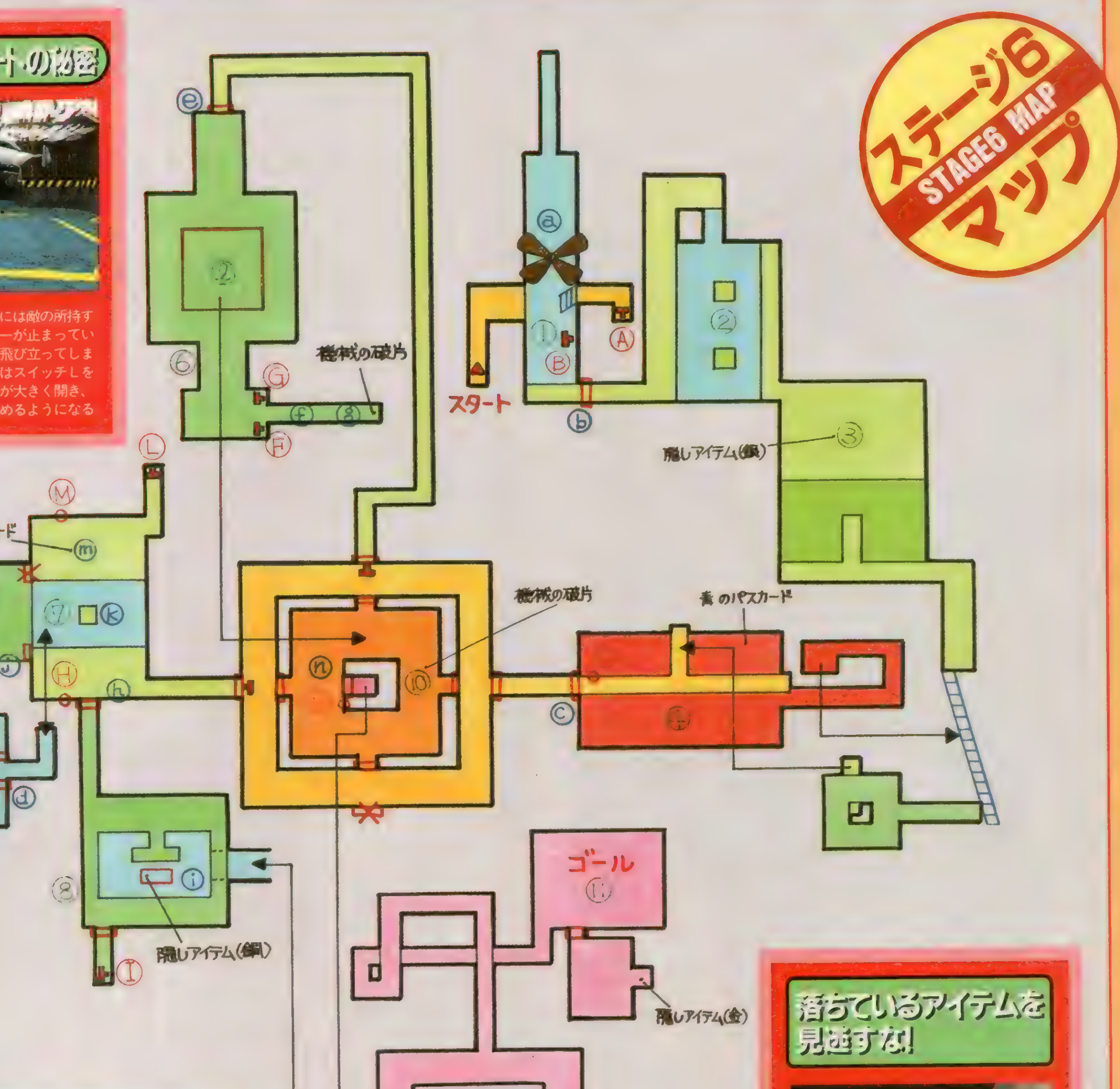
続 レイラの独り言

開発スタッフにインタビュー

私は、ゲームの主人公レイラよ。『2』はセーブシステムも改良されて、冒険もしやすくなったわね。


◀セーブシステムはユーザーフレンドリーに改善。

前作でセーブできる場所と回数が制限されていたのは、開発前にメモリーカードのデータ容量が足りなくなる心配があったからです。実際に作ってみると、それほど多くのデータを記録しておく必要がないことがわかって、『2』ではどこでも自由にセーブできるシステムにしてみました。中には「死なないように次のセーブポイントまで行く緊張感が楽しかったのに」と、『2』のシステムに不満を持つプレイヤーもいますが、前作のシステムが嫌でたまらなかった人もたくさんいました。最終的に私たち開発スタッフは、より多くのプレイヤーが喜んでくれると思われる道を選択したわけです。

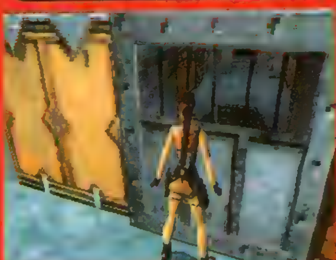


ヘリポートの秘密



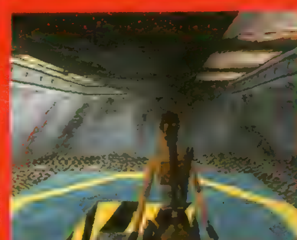
床１の部屋には敵の所持するヘリコプターが止まっていて、近づくと飛び立ってしまう。この場所はスイッチＬを操作すると床が大きく開き、下エリアに進めるようになる

回廊の扉の秘密



扉ｎのある中枢センターの周囲には、ロの字型の回廊がある。扉ｃの奥に進んでこの回廊に進入すると、背後の扉が閉じて後戻りできなくなる回廊の外側の壁の４つの扉の中には、１つだけ最後まで通り抜けできない扉があり、この奥は５面でレイラが通ってきたエリアとつながっている

落ちているアイテムを見逃すな!



毒のプールを越えた先には、全ステージ中でもっとも長いハシゴが控えている。このハシゴを上ると、中央に降り口が開いた正方形の部屋に出るが、この部屋には弾薬アイテムが隠されている。床の模様が保護色になって見つけにくいが、探せばマグナム弾薬１個とＭ16弾薬２個が見つかるはずだ。ちなみに、部屋中央の降り口へは、斜面を後ろ向きにすべるように進入すること

さくら堂 NEW YEAR PUSH! ジャンル

格闘・シューティングファンに

PUSH!

勝てるひみつは
ここにあり



高価なコントローラーは無用！

これがあれば、勝てる！



●格闘ゲームで難しかったあの技が出せるようになる！
●シューティング、アクション、RPG、あらゆるジャンルに最適！しかも指が疲れない！

PS用コントロールアダプター　プレコマンダー

PlayCommander™

開発元：WAON

絶　賛　発　売　中

2個入 480円（税別）
取扱店募集中！

さくら堂NEW YEAR PUSHの各商品のお求めは以下の各店で。この他、各種ハード、ソフトを多数取りそろえて、ご来店をお待ちしています。

<北海道> TSUTAYAニュータウン店・スーパーデンコードー各店・ヨドバシカメラ札幌店・宝島王国帯広店・宝島王国北見店 <青森県>トミー各店・模型倶楽部 <宮城県>さくらや仙台西口駅前店・シーガル各店・ヨドバシカメラ仙台店 <岩手県> TOM' S各店・アイックス・タイム <山形県>シーガル各店・ドキドキ冒険島各店 <福島県>シーガル各店・ニューライフジャスト各店 <新潟県>ソフマップギガストア新潟店・ヨドバシカメラ新潟店 <長野県>エイデンネバーランド各店 <群馬県>ファミリーBOOKゲーム取扱各店・レン太くん・文真堂書店ゲーム取扱各店・宝島新前橋店 <栃木県>アレックス梁瀬店・アレックス伝馬町店・ハーマン各店・ファミコンプラザ遊善各店・三遊堂各店 <茨城県>カスミ家電各店・ゲームギャラリー各店・ワンダーグー各店・ワンダーステーション各店 <埼玉県> TOKiO越谷店・ゲーム天国草加店・ソフマップギガストア大宮店・ファミコンワールド深谷店・みるみるランド東浦和店・メディアパワー北越谷店・恐竜ランド各店・桃太郎川口店・桃太郎末広店・桃太郎西川口店・桃太郎大宮東口店 <東京都>キムヤラ各店・ゲーパラメッチャ成増店・ゲームステーション各店・さくらやホビー館・さくらや各店・サトームセンメディアセンター・ソフマップ本店・ソフマップ11号店・ソフマップ13号店・ソフマップ新宿店・ファミコンハウス新小岩店・ベニーレイン蒲田西口店・マリオ高田馬場本店・マリオ2号店・メッセサンオー本店・ヨドバシカメラ各店・リバティー荻窪店・リバティー吉祥寺店・黒目書房メディア館・桃太郎福生店 <千葉県>ティーファイブ佐原店・てんとう虫・みるみるランド北柏店・ヨドバシカメラ千葉店 <神奈川県> BIG港北ニュータウン店・TOPBOYヒット・コックピット・コムロードシータショップ各店・ディスクメイト2・ファミコンショップDo!各店 <山梨県> TOPBOY塩山店 <静岡県>エフワン・サーティー各店 <愛知県>エイデンネバーラ

株式会社さくら堂
東京営業本部／〒110東京都台東区上野5-23-14御徒町MFビル1号館　TEL.03-3836-1717（代）
大阪営業部／〒541大阪市中央区本町1-4-7ニューホンマチビル　TEL.06-260-0858（代）

別お勧めグッズ＆ソフト



CD2枚組

絶　賛　発　売　中　価格は店頭で！

ンド各店・コンプマート TV ゲーム取扱店各店・ハイパーファミコング・ファンタジーワールド西尾店・一休さん本店・一休さん大曽根店・一休さん御器所店・一休さん南区店・宝島一宮店<岐阜県>エイデンネバーランド各店・コンプマート TV ゲーム取扱店各店<三重県> BAX 電気館各店・エイデンネバーランド各店・コンプマート TV ゲーム取扱店各店<奈良県>ニノミヤ田原本店・ニノミヤ遊々館・ニノミヤ西奈良店<和歌山県>ニノミヤ岩出店・ニノミヤ和歌山本店・ニノミヤ橋本店<京都府>ギースウイング西院店・ギースウイング長岡京店・ギースウイング白梅町店・ニノミヤ京都店・宝島王国舞鶴店<石川県>宝島王国工大店・宝島王国小松店・宝島王国片町店<富山県>宝島王国戸出店・宝島王国富山店<福井県>宝島王国種池店・宝島王国二宮店・宝島王国敦賀店・宝島王国勝見店・宝島王国武生店<大阪府> AV バル・TOKiO なんばウォーク店・ゲーバラメッチャフェスティバルゲート店・ゲーバラメッチャ阿倍野ベルタ店・ゲーバラメッチャ鳥店・ソフマップ４号店・ソフマップ７号店・ニノミヤ HOBIX・ニノミヤ枚方店・ニノミヤ箕面店・ニノミヤ阪和店・ニノミヤ電脳ザウルス店・ニノミヤ布施店・ニノミヤ高槻店・ニノミヤ茨木店・ニノミヤ藤井寺店・ニノミヤ鴻池MOVE店・メークフレンドなかよしなんなんタウン店<兵庫県> SOMES アメリカ村店・SOMES 新在家店・TOKiO つかしん店・ソフマップギガストア神戸店・ニノミヤ加古川店・ニノミヤ太子店・ニノミヤ加西店・ニノミヤ福崎店・ニノミヤ姫路店・ニノミヤ今宿店<広島県>ソフマップギガストアー広島店<岡山県>ニノミヤ岡山店・ニノミヤ倉敷児島店<鳥取県>宝島王国米子店<島根県>宝島王国出雲店<香川県>英弘チェン各店<愛媛県>ファミコンショップチャレンジ八幡浜店・ファミコンショップチャレンジ宇和店<大分県>宝島大国日田店・宝島大国大分南店<宮崎県>宝島王国都城店

<お詫びと訂正> 1／30 発売のザ・プレイステーションに記載の上記店舗リストに誤りがありました。お客様、ならびに関係各位にご迷惑をおかけ致しました事を深くお詫び申し上げます。
<誤>東京都ゲームバラメッチャ成増店→<正>ゲーバラメッチャ成増店　<誤>愛知県一休さん木曽根店→<正>一休さん大曽根店

ネットワークRPG最新作、3タイトル。3月より開始！

冒険するなら やっぱり ファンタジー



NW-RPG NetWorkRPG

ネットワークRPGは、郵便を使って遊ぶRPG。
ゲーム全体での参加者はなんと数千人。いままでのコンシューマーのRPGにはなかった、壮大なスケールの物語が展開していきます。
ホビー・データが今回紹介する新作ネットワークRPGは、ファンタジー、SF、学園物の3作品。
あなたの求めていた物語は、きっとここにあります。

メインイラスト：安曇雪伸　イラスト：西E田

ステラマリス・サガ Stellamaris Saga 約束の地の探索者

目覚めよ！《約束の地》に導かれた者たち

でも、SFも いい



メインイラスト：西E田　イラスト：松田大秀

CREGUIAN NETWORK RPG CREGUIAN

ヴァルハラ・ライジング VALHALLA RISING 動乱戦線～クレイタウン3884

SFネットワークRPGの傑作シリーズ最新の第七弾！

地獄が地上に浮上する

ヴ ァ ル ハ ラ ・ ラ イ ジ ン グ

現代魔法ものなんてのも…



メインイラスト伊藤真美
イラスト：毬藻まゆこ

Heart of MAGIC

NetworkRPG Heart of MAGIC

Street HustlE

魔法使いとパートナーを組んで悪魔で遊ぼう！

"Heart of Magic" シリーズ最新作

ボクたちの夢は、冒険？恋？ ヒーローになること？

と悩む人に、全部載っているネットプレスを 無料で プレゼント



ネットワークRPG最新作、ステラマリス・サガ、ヴァルハラ・ライジング、ストリートハッスルの魅力を大特集！

問い合わせ方法

応募方法も簡単、ハガキに住所、氏名を書いて下の住所に送るだけ！
電話・FAXでも受付中！
※ネットプレスの請求及びゲームの参加は日本国内在住の方に限らせていただいております。
※誠に勝手ながら、ネットプレスの請求はお一人様一通限りとさせていただきます。

（問い合わせ先）
〒220-0023 神奈川県横浜市西区平沼1丁目40-17
モンテベルデ横浜203
有限会社ホビー・データ ネットプレス「DP3」係
電話（045）323-5320（平日12:00～19:00）
FAX（045）312-8255（24時間受付）

HOBBY DATA　ホームページでも最新情報ゲットできるぞ！　アドレスはhttp://www.hdt.co.jp/

※開発中のため、仕様やスケジュール等は予告なく変更の場合があります。あらかじめご了承ください。



メルティランサー
Re-inforce
Sound Tracks
[メルティランサー リ・インフォース サウンドトラックス]
1998.2.21
IN STORES!
CD:KICA5005 ¥2,854 tax in
人気声優、緒方恵美、丹下桜、岩男潤子、池澤春菜、
野上ゆかな、手塚ちはる、菊池志穂らが唄う
「ウィスパー・ブルー」「少女ではいられない」「愛のノスフェラトゥ」を収録!!
NOW IN STORES!
グランディアの中から抜粋された楽曲を2枚組にまとめたゲームサウンドトラック集。
グランディアオリジナルサウンドトラックス
岩垂徳行[2枚組]
CD:KICA5002/3 ¥3,873 tax in
NOW IN STORES!
グランディアの美しい楽曲をリアレンジ。サントラとは違った世界が開けるプレミアムCD。
Vent ~Grandia Arrange version
岩垂徳行
CD:KICA5004 ¥3,059 tax in
ⓒ1997 TENKY Co., Ltd.
TWO-FIVEレーベル
COMING SOON!
1998.2.21 IN STORES!
＜横山智佐（ゲームウォーカーネットテーマ）、
豊嶋真千子（ゲームウォーカーネットサタデーテーマ）、
池澤春菜（まるみえねっとテーマ）、柳原みわ（ドミドミハンターテーマ）
らとのデュエット曲収録!!＞
『非情の掟 / ドン・マッコウ』
INFORMATION
有限会社ツーファイブ プロダクション事業部 TEL03-5396-0963
キングレコード株式会社 デジタルコンテンツ事業部 TEL03-3945-2122
○TWO-FIVEホームページ・アドレス http://www.twofive.co.jp
Distributed by
KING RECORDS
TWO 25 FIVE
TENKY


PlayStation
世界のすべてが生きている。
ライブワールドシミュレーション登場。
ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記
●プレイヤーは、5つの国の中からプレイする国を選び、君主としてフォルセナ大陸統一をめざす
●プレイヤー国だけでなく、敵国のユニットも戦いと共に成長していく、
かつてないダイナミックなゲーム世界が実現。
●戦いの中繰り広げられる出会い、そして別れ。壮大なドラマが今幕を開ける
●プレイヤーの行動が世界を変える　ひとつの戦場の勝敗が大陸全土を大きく動かす
生きた世界を舞台に展開する最強のシミュレーションRPG！
それぞれにドラマを持った100人以上のキャラクターが壮大な物語を展開。
集める、育てる楽しみにあふれた個性的なキャラクターとモンスターが全100種類以上！
バトルシーンは美しい3Dポリゴンで表現。リアルなスケール感が迫力のバトルを実現！
ブリガンダイン
～幻想大陸戦記～
オリジナルテレホンカードを
抽選で100名様にプレゼント！
商品パッケージのラベルにある応募券をハガキに貼付し、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記住所の「ブリガンダイン テレホンカード プレゼント係」までお送りください。
締め切り／1998年4月30日(当日消印有効)
※発表は発送をもってかえさせていただきます。
戦略級シミュレーション RPG 標準価格5,800円(税抜) 4月2日発売予定
キャラクターデザイン
イメージイラスト
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
©1998 イースリースタッフ
〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スワロータワー
イースリースタッフ


PlayStation
バレー部コーチ募集!!
朝霧高校バレー部員、一人一人の性格は違うけれど、目指すは全国優勝ただひとつ!
そんな彼女たちの夢を、あなたがコーチになってかなえてあげてください。
買ったら!!
店頭にて、
オリジナルポスターを
先着順にプレゼント!!
開けたら!!
メモリーカードにも使える
オリジナル
キャラクターシール入り!!
送ったら!!
抽選で合計200人のコーチに
オリジナルテレカプレゼント!!
※詳しくはマニュアルをご覧ください。
プリズム・コート
1998年2月26日発売 5,800円(税別)
キャラクターデザイン
●中嶋 敦子
声の出演 ●長沢 美樹●冬馬 由美●水沢 潤●荒木 香恵●丹下 桜●久川 綾●山崎 和佳奈●皆口 裕子●永島 由子●手塚 ちはる●天野 由梨●篠原 恵美●芳野 美樹●小林 優子●大倉 正章●佐藤 正治
FPS
株式会社 富士通パソコンシステムズ 〒215-0004 神奈川県川崎市麻生区万福寺1-2-3(アーシスビル)
■このソフトに関するお問い合せは／TEL.044-952-4124 月～金 10:00～17:00(祝祭日を除く) ■詳しい内容は右記ホームページをご覧ください。
http://www.fps.co.jp/
©FPS／中嶋敦子 1998



電撃文庫
目覚めた力は、眠らせない。
電撃ゲーム小説大賞フェア
'98
全国
有名書店にて
開催中！
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

第4回 電撃ゲーム小説大賞受賞作品
好評発売中!!

ブギーポップは笑わない



大賞 受賞作（第4回電撃ゲーム小説大賞）

彼女がブギーポップに変わるとき、
学園は恐怖の渦に巻き込まれる…。

上遠野 浩平

イラスト／緒方剛志　定価／本体550円+税

猫目狩り〈上〉〈下〉



金賞 受賞作（第4回電撃ゲーム小説大賞）

東京・香港・サイゴン・ロンドン、
果ては宇宙へ…。
少年リョウの闘いが、今始まる！

橋本 紡

イラスト／鈴木雅久　定価／本体 各490円+税

僕の血を吸わないで



銀賞 受賞作（第4回電撃ゲーム小説大賞）

可愛くってチャーミング、だけど彼女は吸血鬼!?
学園ファンタジック・コメディ登場！

阿智 太郎

イラスト／宮須弥　定価／本体550円+税

歴代受賞作家 電撃ゲーム小説大賞フェア'98記念
サイン色紙プレゼント
詳しくは電撃文庫フェア対象商品の帯をご覧ください。

第5回 電撃ゲーム3大賞
作品募集中!
詳しくは電撃の各誌で

電撃ゲーム小説大賞フェア'98

自信のラインナップ

土門 弘幸（第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）
五霊闘士オーキ伝　イラスト／よしみる　①五霊闘士現臨！　定価：本体524円+税
セブンス・ヘヴン　イラスト／藤本秀明　①ミオと未緒　定価：本体544円+税
②魔人と魔剣　定価：本体550円+税

高畑 京一郎（第1回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）
タイム・リープ あしたはきのう〈上〉〈下〉　イラスト／衣谷 遊　定価：本体485円+税
クリス・クロス 混沌の魔王　イラスト／きがわ琳　定価：本体505円+税

中里 融司（第1回電撃ゲーム小説大賞〈銀賞〉受賞作家）
狂科学ハンターREI ①　定価：本体505円+税
狂科学ハンターREI ②ニコラ・テスラの塔　定価：本体540円+税
狂科学ハンターREI ③パラケルススの秘石　定価：本体530円+税
イラスト／小畑 健

古橋 秀之（第2回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）
ブラックロッド　イラスト／雨宮慶太　定価：本体490円+税
ブラッドジャケット　イラスト／伊藤真則　定価：本体530円+税
ソリッドファイター　イラスト／石田 走　定価：本体510円+税

川上 稔（第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）
パンツァーポリス1935　イラスト／しろー大野　定価：本体544円+税
エアリアルシティ　イラスト／中北晃二　定価：本体550円+税

栗府 二郎（第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）
NANIWA捜神記　イラスト／藤岡建機　定価：本体570円+税

電撃G's文庫 2月の新刊



バトルアスリーテス 大運動会外伝①

倉田英之・黒田洋介・桑原 忍・紺野たくみ

全人類の憧れの的《宇宙撫子（コスモビューティ）》を目指す少女たち。大人気「大運動会」の外伝シリーズいよいよスタート！

カバーイラスト／牧野竜一　本文イラスト／杉本幸子ほか
定価：本体510円+税

TVアニメ絶賛放映中！ バトルアスリーテス大運動会
（テレビ東京系　毎週金曜日 18：30～19：00）

好評発売中！ 電撃攻略王
バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ公式攻略ガイド
電撃G'sマガジン特別編集　定価：本体1,200円+税

フォトジェニック 雨上がりの少女たち

祭紀りゅーじ

たとえ雨に打たれても、あなたへの思いは変わらない…。ただ一人のカメラマンを思い続ける少女たちを描く美少女SLG、ついに小説化！

カバー・口絵イラスト／すぎやま現象　本文イラスト／ぶるまほげろー
定価：本体510円+税

好評発売中！ 電撃攻略王
フォトジェニック 公式攻略ガイド
電撃PlayStation & 電撃SEGASATURN 特別編集
定価：本体1,200円+税

お問い合せ▶03-5280-7550（主婦の友社営業部）
内容に関するご質問▶03-5281-5207（メディアワークス電撃文庫編集部）
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

DPSソフトレビュー The DEEPER

ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事

DPSのソフトレビューは3部構成。Part1では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part2は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当します。Part3はソフト紹介のコーナーですが、今回はお休みです。

レビュアー紹介

岩崎啓真	本誌コラムでもおなじみのゲームクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテランライター。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。ピュアな心でソフトをプレイ、感じたままにレビューする。
ジュピター[illegible]	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。ただしギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。週末は300円しか持っていない。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意だが、メガネっ娘とメイドさんと人形に情熱を燃やす困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
ミミっちい	どんなジャンルもOKだが、獣耳ギャルには理性がブッ飛ぶ。「ですぅ～」が口ぐせ。
[illegible]イトム	"挑戦"をテーマにゲームのプレイに燃える、熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝レビュアー。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
2[illegible]	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。少年の心を忘れず、ACTに燃える。
ちはる	血が出るまで「GT」をやり続け、入院中でありながらレビューもこなす病弱ゲーマー。
袋こ～じ	強い相手を求めさまよう無類の格闘ゲー好き。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。20歳。
[illegible]KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
ほやへ田島	瀬戸内海のオールマイティゲーマー。ギャルゲー好きを公言してはばからない。

ゼノギアス

■スクウェア■RPG■2月11日■¥6,800



「ギア」と呼ばれる巨大ロボットが登場するSFRPG。多彩なイベントとフルボイスによる豊富なアニメーションが魅力。

岩崎啓真



今回はプレイタイムが長いソフトが多かったんですが、時間も十分に取れたので、そんなにキツくはなかった…なんてことはなくて、やっぱりキツかったんですが、少なくともいつもよりは楽でした。やっぱり3本、きっちりプレイしようと思ったら10日ぐらいはほしいですよね。うん。

正直言って、細かい問題はかなりある。ストーリーが複雑なうえに某ロボットアニメに影響を受けたと思われる「核心をつかないセリフ回し」のせいで、非常に全体像をつかみにくい。また、マップが迷いやすく、後半の難易度も極端に高い。だが、戦闘シーンもストーリーもグラフィックも、しっかり作ってあり、キャラクターも異色。しかもかなり野心的な作品である点を買って、オススメをつけさせてもらった。

85

ウォルフ中村

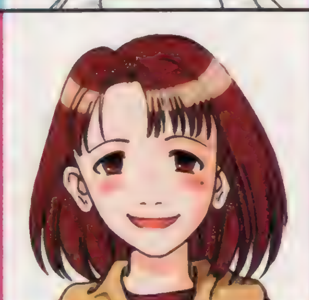


最近、私が生まれる前に発表された小説（エラリー・クイーンや中井英夫など）をよく読んでいる。'50年代に書かれた作品でも、現代文とそう変わらないので助かっている。もっとも、死語的な言い回しは出てくるけどね。読みたい本がたくさんあるというのは、なんとも幸福なことですなぁ。

作りが不親切。メッセージの早送りができない、マップが見づらい、3種類の似て非なる戦闘方法を覚える必要がある、序盤はギアのHPを自分で回復できない、店での売買が面倒（キャラとギアのアイテムを1度に買えない。終盤には可能な場所があるのに）etc…。ただし、物語内容は◎（CD2枚目における物語の見せ方には疑問が残るが）。これだけ不親切な仕様を持っているのに、先をプレイしたくなる魅力を持っているのだ。

60

なんでもゆうこ

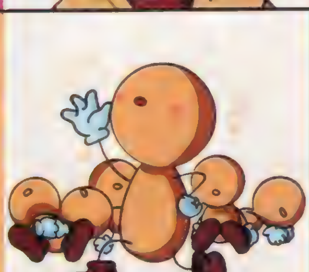


先日、オフ会を初体験。パソコン上では知り合いなんだけど、実際顔を合わせるとなると、緊張しちゃうもんですね。しかも誰が誰だかわかんないし、それが判明してもいつもと違う印象だったりして、ソワソワしまくり。でも、共通の趣味を持ってる人と会えて、大興奮&感激の1日でした…。

「FF」っぽいファンタジックな雰囲気があるんだけど、そこにロボットが登場して、物語に深く関わっていくっていうコンセプトがけっこう斬新ですね。今までのRPGにないくらい、あちこちでムービーが使われているのもおもしろい要素。おかげで感情移入しやすいゲームになってます。戦闘では必殺技がコマンド入力方式で、緊張感が続きやすいみたい。ただ、敵がやたら強かったり、行き先がわかりにくかったりすることも。

85

電撃レビュアーズ



「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part1の4人目とPart2のソフトレビューを担当します。さまざまなソフトに幅広く対応できるように、得意ジャンルの異なる10数人が常に待機中。詳しいプロフィールは左のレビュアー紹介を見てくださいね。

〈レビュアー ほやへ田島〉

最初から最後までイベントに引っかき回されっぱなしで、RPGを遊んでいるというよりAVGを遊んでいる感覚に近かった。しかし、演出やセリフのセンスが良いので、とにかく"先を見たい"と思わせてくれます。ストーリーに関しては賛否両論あると思いますが、私は楽しめました。それだけに3Dマップの迷いやすさが残念。せめて上下の視点移動ができれば良かったのに。

75

PART1

―立体忍者活劇― 天誅

■SME■ACT■[illegible]■[illegible]



ポリゴンで構成されたステージを自在に動き回り敵を倒す3D・ACT。攻撃力や素早さなど性能の異なる2人のキャラを選択可能。

このゲーム、文句なしで面白い。正直言って操作は複雑だし、かなり難易度も高いが、"忍者"になって隠密裏に行動して、悪を抹殺する。もうたまらないほどの卑怯極まりなしの快感を楽しめた。だが、その反面、バリバリ血しぶきは飛ぶし、プレイヤーの行動は基本的に極めて卑怯だしと、嫌いな人はとことん嫌いな要素も多々あるので、オススメがつけられるソフトではない。体験版などで一度プレイしてみるといいだろう。 **90**

鉤縄や撒きびし等の忍具を使いこなしたり、こっそりと敵に近づき仕留めたりするという、いかにも「忍者」している作品。シナリオ内容もTVの時代劇っぽいし（ほめてます）、操作性も基本的には悪くない。ただし、視点がコロコロと変わりやすい、やたらとポリゴンが欠ける（そのおかげで壁の向こうにいる敵を見つけられたりもするのだが）、イベントシーンをスキップできない、ロード時間がやや長め、といった点は減点材料。 **70**

いかにも時代劇に出てきそうなキャラが笑えます。オーバーなアクションも、きっと狙いなんでしょう。使命を果たすために目的地に単身乗り込んでゆく…ってのはありがちな設定だけど、プレイヤーが忍者だからなんだかスリリング。血が飛び散る痛そうな肉弾戦にもビックリです。剣技はいろいろあるんだけど、結局最後は力押しなのが、ちょっと残念。わかりづらい遠近感も、難易度の高さに拍車をかけてます。 **75**

〈レビュアー　TAC☆〉
リアルな時代物じゃないチャンバラ系の雰囲気が生きてる世界観の忍者物語。そのへんの味に、身を潜めて進むときの緊張感とか、敵キャラのデザインも含めた戦闘シーンの演出がマッチしてて、すごく"その気"になれる。システム、難易度とも丁寧に調整しながら、B級っぽさは残ってるのも、個人的に好み。欲を言えば、もうちょっと画面が見やすくても良かった感じ。 **90**

Neo ATLAS

■アートディンク■SLG■[illegible]■¥5,[illegible]



パソコンから移植された探索SLG。大航海時代を舞台に貿易や探索を繰り返し、世界地図を作成することが目的。

最初の読み込みが遅いのを除けばあとは快適。操作は慣れるまで癖がある。ゲームの内容は元々オリジナリティのあるもので、面白さとしては一級品なのだが、反面、地図を埋める作業が中心になりがち。細かいイベントや「信じる・信じない」システムにより、世界観そのものが変化していくという工夫もあるが、ともすれば単調になってしまうのがツライところ。地図を見たり、探検することにあこがれる人にはオススメ。 **75**

ゲームの目的は「貿易でお金を稼ぎつつ未踏破地帯を探検し、自分だけの地図を完成させる」ことにある。とはいえ、船団が航海している間にもプレイヤーは情報を集めたり、宝探しをしたり、新たな貿易の場を求めて試行錯誤したりする必要があるため、それほど地味にも単調にもなっていない。操作性もおおむね良好だ。ただ、探検ルート設定時に航続距離の目安が表示されない、船の売買手順が面倒といった惜しい部分もある。 **80**

お宝や都市を発見しながら、世界地図を少しずつ完成させていくのが楽しい。探検隊の報告を信用しすぎると、ヘンテコな世界地図ができあがってガックシ…なんてこともあるけどね。地図を描き直せたらもっと楽しかったのに。基本的には探検と貿易の航路を設定して、結果を待つだけでOK。ボタンを全部使うから慣れるまでがちょっと大変だけど、シミュレーションって言ってもそんなに難しくないのはグッド。 **80**

〈レビュアー　がんの字〉
ゲームシステムなどの基本的な部分は、他機種版とほとんど同じ。その代わり、イベント数やシークレット要素の数はかなり豊富になっているようで、シリーズ最高傑作と呼ぶにふさわしい、遊べる1本に仕上がってます。世界の探求、神秘の解明、そんなシチュエーションにたまらんものを感じる人や、冒険の心を忘れない海洋探索SLGマニアに自信を持ってオススメするです。 **80**

PART2

ユニバーサルナッツ

■[illegible]■AVG■[illegible]■[illegible]



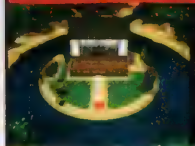
宇宙船を舞台にしたAVG。ストーリー中の用語を検索できるホルダーシステムなど便利なシステムが満載。

ゆかマン
コマンド選択式のAVGですが、シナリオの一本道具合はデジコミに近いです。で、実際にプレイしてみるとこれがけっこう面白い、んですが…面白かったのはストーリーであって、ゲームではないんですよね。演出はなんかPCエンジンみたいだし、用語解説システムも「参照→A」と書いてあってAがなかったりとか、全体的に中途半端です。でもまぁ楽しめたのは事実だし、SF好きなら大損はしないと思いますよ。ええ。 **60**

KING
宇宙船という移動する密室を舞台にしたAVG。会話などで出てくる用語は、「ホルダーシステム」と呼ばれるヘルプ機能で説明される。これのおかげで、キャラクターの不自然な説明セリフを聞くことがないのは◎。また、豪華キャストの声優陣を起用しているので、ファンならうれしいかも。ただ、AVGとしてのデキは……。宇宙船という舞台も生かし切れていないように感じるし、SFものとしては話がチープかな。 **55**

ジャングルパーク

■バンダイビジュアル■[illegible]■[illegible]■[illegible]



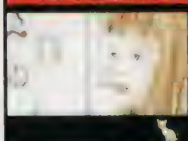
パソコンで人気のタイトルを移植。かわいい"サル"を操作して、さまざまなミニゲームをプレイする。

PON
目的もなくうろつきながら、サルのリアクションやミニゲームを楽しむソフト。それにしては、キャラが小さくて動きがよくわからないのは残念です。パソコン版に比べて、グラフィックの質の低下やアクセス速度の遅さが目立ちます。また、方向キーで調べるため、何度も同じ場所で引っかかって思うように進めないという問題点も。操作方法やミニゲームのルールを探すのも1つの楽しみなので、普通のゲームと思うと痛い目を見るかも。 **?**

TAC☆
なんとなくお散歩して楽しっていうコンセプトはわかる。ただ、ほかの作業の合間にちょっと遊べるパソコン版と違って、これをプレイするためにPSを立ちあげるかなぁ、っていうのが気になる。あと、ミニゲームを遊べるようにするための条件や操作方法すら、攻略本がほしいわかりにくさなのは、イベント性っていうより不親切なんでは？　良質のヒマつぶしなのは確かなんで、時間と心の余裕がたっぷりある方はどうぞ。 **65**

愛しあう事しかできない

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■ETC■2月11日■¥5,800



桜沢エリカ原作のマンガをデジタルコミック化。選択肢によって原作とは違った結末を迎えることも……。

なんでもゆうこ
モデルとか俳優とか、さらにはカミングアウトしてる人とかが出てきて、現実とはかけ離れた恋愛模様が繰り広げられます。女の子向けソフトだけあって、全編おしゃれな作りになってますね。マンガを読んでるような気分で楽しめるので、ゲームが苦手な人でも大丈夫。少女マンガ好きの男性にもウケるんじゃないかな。ただゲーム部分があまりにも少なかったのが、物足りなかったです。あと、ポーズはつけてほしかった。 **70**

PON
これはゲームというより動くマンガですね。勝手に進んでいく物語の分岐点で◎ボタンを押すだけって感じ。静止画が多いのは残念だけど、淡い水彩調の絵や画面下のネコは雰囲気バッチリ。桜沢ファンや女性のツボをよく押さえてます。ただ、1回1時間弱と短くてボリューム感に欠ける、分岐がわかりづらいなどの難点はあります。でも、原作を知らなくても楽しめるし、手軽さと簡単操作は初心者にも優しい作りですね。 **70**

ファンタスティック・フォー

■[illegible]■ACT■[illegible]■[illegible]



アメコミヒーローが活躍する横スクロールACT。4人同時プレイ可。コマンド入力による必殺技も可能。

TAC☆
F4はアメリカでは古くからの人気者でも、日本じゃまだまだマイナーの部類だよねぇ。動きや技に個性がよく出てるんで、キャラものとしては悪くないっすよ。1PでもCOMの操る仲間たちと一緒に4人で戦えるシステムも意外に楽しい。ただし、難易度は、途中で「やってられっかー！」とか言いたくなる難しさ。画面が見づらい場所も多すぎ。個人的にはヒューマントーチの"フレイムオン！"がうれしかったんで＋5点。 **60**

Z[illegible]
多人数プレイを前提に敵が配置されてるようで、1人でプレイするとは超キツイ。また操作にクセがあり、必殺技が出にくいのも難易度を上げてる要因と思われる。原作の雰囲気がよく再現されてるし、キャラの動きもカッコイイだけに残念だ。あと気になったのが読み込みが頻繁なところ。いちおう読み込み中には奇妙なレースゲーム（意味ナシ？）が楽しめるが、やはりテンポが悪くなる。もうひと頑張りほしかったところだ。 **50**

点数の見方 ・点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

PART2

DRUID ～闇への追跡者～

■光栄■AVG■2月19日■¥6,800



名作「ウィザードリィ」を手掛けたサーテック社によるアクションAVG。襲い来る敵を魔法で倒す。

PON

難易度は高いものの、謎解きAVGとしては良くできています。戦闘部分もコマンド型のようなものだし、ACTが苦手な人もOKでしょう。しかし、画面切り替え時間やキーレスポンスが遅いため、かなりスローな展開になってしまいがち。さらに、アイテムはメニューコマンドで持ち替えて使うとか、魔法はいちいち組み合わせるとか、さすがは洋ゲーって感じの面倒くさいシステム。せっかちな人には向かないゲームですね。

65

袋こーじ

洋ゲー独特の「プレイヤーを突き放す」感はありますが、プレイを続けると逆にそれが非常におもしろくなる。作りはすごく丁寧ですが、シナリオは日本人にはちょっとなじめないかな…、って部分があります。でも少ない情報から答えを導き出せたときの喜びったら、もう(笑)。かなりパソコンゲームっぽい(ていうか、元々そうなんですケド)ノリなので、あまりライトユーザーの方にオススメできるものではないですねぇ。

75

EGG

■東芝EMI■ETC■2月19日■¥5,800



予測不能な動きをする卵型の物体を動かして領土を広げていく陣取りゲーム。最大4人まで同時プレー可能。

PON

要は卵を使った陣取りゲームなので、ルールも操作もいたってシンプル。自分の文明がどんどん発展していく楽しさと、敵の卵をどうやって倒すかっていう戦略性が面白いです。卵が思うように転がってくれないもどかしさも良い味出してます。ただ、マップ画面の現在位置や文明レベルがわかりづらいのは困りもの。また、文明が育ちすぎると逆に卵を攻撃するってのは納得いかなかった。でも、友だちとの対戦は熱くなれそう。

60

小岩

陣取りゲームにアレンジを加えたゲーム。卵を思った方向に転がすのがちょっと難しいけど、初心者にもわかりやすいシステムは○。ただ、やっぱり基本が陣取りゲームなので、全体的に地味だし単調作業の繰り返しでイマイチ楽しめなかったというのが本音かな。それにターンごとの読み込みが長いため非常にテンポが悪い。アイデアは良かったと思うのだが、それを生かしきれていないような印象を受けた。

55

チョロQ3

■タカラ■RCG■2月19日■¥5,800



チョロQを題材にした人気RCGの第3弾。今作では、昼夜の概念が加わり、夜と昼では走れるコースが違う。

坂イトム

このシリーズ初挑戦の私だが、それなりに楽しめた。操作性にはクセがあってレース部分は力押しの障害物レースになりがちだが、「チョロQを使ってコミカルな世界を冒険するゲーム」としては十分に遊べる。町に隠された発見要素を見つけたり、マイカーを強化していく楽しみも多い。ストーリーがある訳ではないので独特の世界観が好きな人でないと飽きるのが早いかも。お気楽にコミカル世界を走りたい人にオススメする。

65

ちはる

最初はヌルめに感じられたが、終盤のコースレイアウトは歯ごたえもあり非常に熱い。資金稼ぎの点では、宝クジの導入で一気に稼げるチャンス(クリア後のア○マシリーズも簡単に買えたほど)があり、好感が持てた(前作はカジノ地獄!!)。でも、シティ内を探索するイベント探しは、条件が厳しいものもあり疑問。イベントにこだわらない場合は10時間程度でクリアできるので物足りなさはあるが、隠し○○は爆笑もの!!

90

クーリエ・クライシス

■BMGジャパン■ACT■2月19日■¥5,800



MTBを操り、サンフランシスコの街を駆けめぐるACT。登場するMTBはすべて実在車種を使用。

TAC★

処理やら操作感覚がイマイチぎこちないもんで、爽快感がそがれてしまうってのが大きなマイナス。ジャンプでトリックを決めたり、通行人を殴り飛ばしたりっていうせっかくのフィーチャーも、タイム制限がきついんで、走りに遊びを入れる余裕がなくって、生きてこない。このタイプには『ハードロックキャブ』とか『ロードラッシュ』っていう傑作が前にあるんで、どうしても、もうひとつ突き抜けたものがほしいところ。

50

Z佐藤

空中回転などの技を決めると残り時間が増えたり、ダメージが回復するのは楽しさと実用性を兼ねていてグッド。登場するマウンテンバイクはすべて実名だし、お金を貯めれば自由に買い換えられるのもウレシイところ。ただ難易度は高め。油断すると街の人が殴りかかってくるし……。それに操作にもかなりクセがある。リトライしやすくはなっているけど、とってもキツイ。まあ操作に慣れれば、それなりには遊べるけどね。

65

ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ

■ビスコ■TBL■2月26日■¥6,800



アーケードで人気の麻雀&花札ゲームをカップリング。脱衣シーンがなくなり、イベントが追加されている。

ジュピター藤平

「雀々」と「恋こい」のカップリングだが、全体的に地味なデキ。ただ麻雀や花札をして、勝てばムービーが流れる、という手法は、もはや時代遅れなのでは!? 麻雀教室、花札教室などもあるが、これもホントに基本的なことしか教えてくれないし(スジの見方くらいまでは教えてくれても……)。せめて恋愛AVG仕立てのオリジナルモードでも入っていれば、もっと楽しめたのではなかろうか。キャラが魅力的なだけに残念。

60

袋こーじ

難易度はまずまず、後半ガン! とキツくなるけど、そこはそれ「インチキ麻雀(花札)」ってことで許せる範囲。ただ、女の子が脱がないのはともかく、ムービーの粗さ(画質、コマの少なさ)が非常に気になりました。女の子のグラフィックがウリのゲームなのだから、こういったご褒美の部分は、もっと丁寧な作りだと良かったですね。ま、アーケードにない要素もたっぷりなので、ファン向けアイテムってところでしょうかね。

70

G.O.D.pure

■イマジニア■RPG■2月26日■¥5,800



鴻上尚史プロデュースによるRPG。ゲームの随所には、ポリゴンによるムービーが多数挿入されている。

ジュピター藤平

「ドラクエ」タイプのオーソドックスなRPG。どこか奇をてらったシステムが氾濫するPSのRPGにおいて、「気軽に楽しめる」ことを前提としたこの思い切りのよさにはある意味好感を覚える。SFC版で悪評が多かったバランスの悪さもバッチリ改善。シナリオの安易さ(モスクワの人間がみんな語尾に「～ぴっち」とつける等)に少々不快感を覚える部分がないわけではないが、全体的に楽しめるデキではある。

70

小岩

戦闘は読み込みも短く、スピーディー(メッセージの速度を最速にすれば)なので、かなり快適。バランスも整っているし、サクサク進むストーリー展開も○。途中に挿入されるムービーはけっこうキレイだし、物語の雰囲気も悪くない。ただし、エンカウント率が異常に高く、かなりうんざりさせられる。とくにフィールドでは移動速度が遅いため余計につらく感じた。この部分がもっとしっかりしていたらなあ……。

65

イワトビペンギンROCKY×HOPPER2 ～探偵物語～

■カルチュア・パブリッシャーズ■ETC■2月26日■¥4,800



イワトビペンギンを操り、ミニゲームで遊ぶパーティゲームの第2弾。今作は、ミニゲームが大幅に増加。

Z佐藤

前作以上の完成度になっているのは間違いない。盛り込まれているミニゲームは簡単で楽しいものばかりになったし、それに読み込み時間も短くなり、テンポも格段に良くなっている。パーティゲームとして、持っていても損はしない1本だろう。ただ残念なのはストーリーモード。その内容や流れるCGムービーに関しては文句ナシだが、ボリュームがちょっと薄め。もう少しそっちのほうも充実させてほしかった感じだ。

70

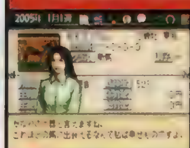
小岩

内容がすごくシンプルで、難易度も初心者向けなのが簡単(変更可能)。誰でも気軽にプレイできていいと思う。ミニゲームの種類もそこそこ豊富だし、友だち同士で集まって遊べばけっこう楽しめるはず。ただ、ミニゲーム集だけあって飽きるのが早いし、イマイチ盛り上がりに欠ける部分も……。パーティなどで遊ぶ分には買ってもいいと思うが、それ以外の場合はあまりオススメできない。というのが正直な感想。

65

ウイニングポスト3

■光栄■SLG■2月26日■¥6,800



人気競馬SLGの第3弾。今作は、牝馬と種牡馬の配合における血統の要素がさらに重要になっている。

ちはる

Win版に比べて、種牡馬などの馬データが少ないのは仕方がないとしても、本編セーブに14ブロック、対戦データに1ブロック使用し、セーブ・ロードに時間がかかるのは、ちと難ありかな。でも、シリーズおなじみのスーパーホースという概念がなくなり(当歳コメントで能力判断は可能だが)、配合の重要性が増したのはいい。テイタニヤやナイスネイチャに関連したイベントは、競馬ファンとして感慨深いものがある。

80

育成KING

本格派・馬主体験SLGの第3弾。さまざまな分野でアドバイスしてくれる顧問や秘書、牧場長のおかげであまり競馬に詳しくない人や、『WP』シリーズをやったことのない人でも、気軽にプレイできるのは○。また、騎手が実名で登場するだけでなく、プレイヤーの手でお気に入りの騎手を育てることができるのはうれしかった。ただ顧問を雇うとき、いろいろな場所をたらい回しにされることがあるのにはちょっとうんざり。

70

PART2

毛利元就・誓いの三矢

■光栄■SLG■2月26日■¥7,800



毛利元就を題材にした歴史SLG。ゲーム中に起こるイベントや戦闘シーンは、すべて史実に基づいている。

ドワーフ西谷

「光栄の戦国ものはとっつきにくい」と思っている人も多いかもしれないが、この作品はちと違う感じ。まずシステム、(光栄の作品にしては)単純でわかりやすく、難易度もそこそこ。戦闘もサクサク進んでなかなかいい感触だ。「信長」はちょっと…、と言う初心者でもそれほど苦労なく楽しめるだろう。アドベンチャー部分の冗長さと、ベタベタのアニメ風キャラデザインが気になるところだが、全体としてのデキは悪くない。

60

[illegible]KING

光栄おなじみの歴史SLGかと思いきや、『ファイアーエムブレム』のようなRPG要素の強いSLGなのでびっくり(戦闘まで似てるし……)。システム面では、次にどこに行けばストーリーが進むかがわかる移動マップが、初心者への配慮として○。また、合戦中に敵味方ともに移動範囲と攻撃範囲が同時にわかるので、戦略を細かく練り戦える点も良い。ただ、古くさいアニメーションムービーは、いらないように感じたな。

80

ミサの魔法物語

■サミー■SLG
■2月26日■¥6,800(初回限定版 ¥7,800)



1人の少女を立派な魔法少女に育てる育成SLG。ハイクオリティのムービーよるイベントシーンは必見。

PON

フルボイス(スキップもOK)でサクサク進められるし、セーブ&ロードは驚異的に速いし、操作面は快適と言えます。しかし育成が作業になりがちで、全体的にかなり単調。イベントが少ない上に盛り上がりにも欠けるため、途中で飽きてしまうんですよね。特に、パラメータ上げがメインの小学部パートはかったるいです。あと1週間のスケジュール終了後、◎ボタンを押さないとステータス表示が消えないのはちょっと……。

60

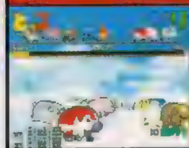
ミミっちい

育成SLGとしてはかなりテンポが良く、アニメシーンのクオリティもなかなかグーです。前編の育成結果によって、後編がまったく異なるシナリオ(コマンドまで変わってしまう!)に分岐して、何回も遊べるという点もマル。唯一難をいえば、サクサクと進む代わりに個々のイベントの手応えがない。それでいて次のイベントに話が続かないのは嫌かな。あと、いわゆる「アニメのノリ」が嫌いな人にはオススメしません。

70

「ぶたゲー」でいいんじゃない?

■シャングリ・ラ■SLG■2月26日■¥5,800



コミカルな豚が活躍する競走豚育成SLG。ベンチプレスや水泳など全9種類の調教で競走豚を鍛え上げる。

袋こ～じ

いわゆる馬ゲーの面倒な部分をなくし、一般性を持たせようという試みはわかりますが…。まず、「ブタ」という存在がカワイクない。これが猫とか犬だったら、もう少し楽しかったかもしれません。育成時のレスポンスも悪く、メニューを出すのに時間がかかったり、1度見れば十分のアニメを何度も見せられたり…、と作業プレイの"ダルさ"を助長するような演出が多い。ま、僕が馬ゲー嫌いなせいもあるかもしれませんが…。

55

[illegible]KING

競走馬ならぬ競走豚育成SLG。豚がとってもイカスゲームです(笑)。まず、特訓のメニューがクロールやバンジージャンプ、ベンチプレスなど変なのものばかりなのに心が引かれました(笑)。また、練習しすぎると豚が逃げるという、競走馬育成では味わえないイベントがあるのも面白い。ただ、育成SLGとしてはかなり大味な作りになっているので、純粋に育成SLGを楽しみたい人には物足りないかも……。

55

天仙娘々～劇場版～

■TimePoint■TBL
■2月26日■¥6,800



美少女たちが妖怪と対決する麻雀ゲーム。対局時になめらかに動くキャラクターのリアクションが魅力。

小岩

まず、セリフを自分で送ることができない(会話シーン自体はスキップ可能)のがあまりにもツライ。おかげでテンポが悪く、イライラさせられることもしばしば。あと、COMがいささか強いように感じたかな(自分が弱いだけという気もするが……)。まあ、基本的にギャルゲーだからキャラクターに魅力を感じた人は、買っても損はしないはず。個人的には、麻雀が好きな方なので、けっこう楽しめて良かった。

70

ほやへ田島

イカサマあり、お色気ありの美少女麻雀ゲーム。麻雀自体は『スーチーパイ』と同様、とにかく大味。しかし、キャラクター性、グラフィック、アニメーション、ボイス、そしておまけ要素など、この手のゲームに重要なポイントは非常にしっかりしており、実にツボを押さえた作りになっています。キャラにちょっとでもクラっときたなら即買いOK。麻雀中のセリフを飛ばせないので、ややテンポが悪いのは残念です。

85

ネクタリス

■ハドソン■SLG■2月26日■¥5,800



PCエンジンから移植の戦略SLG。PS版では、オリジナルステージやマップが作成できるモードを追加。

ドワーフ西谷

いや～、久しぶりにやったんだけど、やっぱオモロイわ。ムービーや新マップなど、いくつかの追加要素はあるものの、システムもゲーム性もPCエンジンオリジナル版のまんま。にもかかわらずこのシンプルさとウォーSLGのお手本とも言える高い戦術性は、今もって十分楽しめるレベル。さすがに新鮮味は薄いので、今さら? という気もしないではないが、未経験の人には是非ともプレイしていただきたい1本である。

75

城イトム

オリジナルのPCE版より細かいところでパワーアップしているし、追加マップも加えられているのはうれしい。ただ、もともとシンプルな作品なこともあり、古すぎる印象は拭えない(演出も最近の作品と比べると全体的に地味だし)。もっとも、完成度そのものは非常に高いので、SLG初心者の入門用としてはこれ以上の作品はない。「SLGの楽しさをこのゲームで勉強したい」という人なら、+25点と思ってくれていいぞ。

60

ウィザードリィ リルガミン サーガ

■ローカス/ソリトンソフトウェア
■RPG■2月26日■¥5,800



世界中でヒットした3D・RPG。線画モードや博物館モードなどさまざまな要素が用意されている。

ゆかマン

日本語表記で、個人的に違和感を感じた部分があったのと、ソフトウェアリセットができないのが気になったぐらいですね。シンプルな構成!死と隣り合わせの緊張感!いや、実に面白いです。ヌルくなってイヤ、とか思っていたメモリーカードセーブとオートマッピング機能も、ま、それなりに便利ですし(笑)。昨今の「RPGはストーリーが命!」とかいう人にこそ、特にプレイしてみてほしいですね。

90

ほやへ田島

最大の懸念だったアクセスはまったく問題なし。これでもかとばかりに充実したオプション設定で、初心者からフリークまで完全対応。しかも「I」～「III」まで3本入って、お買い得度も満点。もう文句のつけようのない見事な移植で大満足な一本。オートマッピングのおかげでややヌルくなった感はあるが、手応えは今でも十分。一家に一本、永久保存しておきたい。この調子で「V」も移植してほしいと切に願う。

90

総評

岩崎啓眞

今回のオススメは『ゼノギアス』。ストーリーがわかりにくい、マップで簡単に迷うなどの弱点もありますが、十分な完成度でしょう。ほかの2本は、お買い得度で言えば「オススメ」をつけられるレベルですが、『ネオアトラス』はプレイが作業に陥りやすく、『天誅』は残酷描写やプレイの卑怯さ加減(なんせ背後から斬る、遠くから手裏剣で殺すのが当たり前)といった問題点があるので、あえてオススメははずしておきました。いや、今回は楽しいレビューでした。

ウォルフ中村

『ゼノギアス』はプレイヤーの"慣れ"にかなり依存する作品。不親切な仕様には閉口したが、物語に引き込まれるうちにあまり気にならなくなったほど(アニメやSF作品をそのまま連想させる部分は少なからずあったが)。物語を進める条件(フラグ)がわかりにくいためクリアするには根気が必要だろう(私は40時間でクリアしたが本誌の記事がなかったら50時間以上かかったはず)。基本的には甘めだが、連戦を強いられるところのみ厳しくなるゲームバランスも疑問。

なんでもゆうこ

オススメは『ゼノギアス』です。世界観、戦闘シーンなどに新しい試みがなされていて、感心しながら遊んでました。いろいろな要素が取り入れられているので、ちょっと不自然に感じるところもあったんですが、全体的にはうまくまとまってて『ゼノギアス』の世界を演出してました。ストーリー自体もなかなかおもしろいし、キャラクターも良い味出してるので、興味があれば遊んでみてね。『ネオアトラス』は世界地図を完成させていくのが楽しい。

電撃レビュアーズ

今回のPART2で目を引くのは、やはり『ウィザードリィ』の評価の高さでしょう。名作中の名作ですから、面白いのは当たり前なんですけど、オートマッピングや充実したオプションの追加で、初心者への間口が広がっている点も良かったようです。そのほかのソフトは、オススメこそつかなかったものの、どれも大きくハズすことはなさそう。最近は体験版をプレイできる機会も増えてきているので、気になるソフトは試してみてから、というのも賢い方法ですね。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

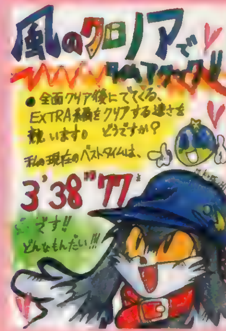
電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　3つの『GT』宣言

「DPSコロシアム」は、読者が叩き出してくれた記録を募集する、PSファンのためのページなのだ。上位者だけでなく、参加してくれたすべての人にお応えしちゃうのがモットーなので、キミもぜひ参加してみよう！

今号のこの1枚



◀『風のクロノア』エクストラのタイムアタック。特Dのトップ記録を送ってくれたのは北海道の暮新さん。女の子の参加も大歓迎だ。

イラスト／まつながあやこ

DPSが『グランツーリスモ』ファンに捧げる"3つの宣言"

宣言1 上位100名を誌上で発表

大好評の『グランツーリスモ』では、今号から待望のグランツーリスモモードでの募集（ルール②）もスタートするぞ。こちらの種目では、最終記録発表時に上位100名及び、特A～Eの上位者の名前を誌面で大発表する予定だ。まだ時間はタップリあるので、しっかり腕を磨いてぜひ挑戦してみよう。ちなみに、ルール①での現時点の主な上位者は下のとおり。こちらの種目でも、最終発表時には上位者の名前をバッチリ掲載する予定なので期待しててね。

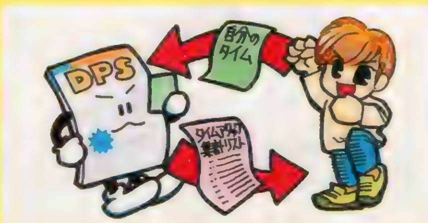
現時点の総合1位	下野直也（富山県）
現時点の総合2位	新明幸治（神奈川県）
現時点の特B1位	たかやのりこ（神奈川県）

チェック！ 全国に名を広めるチャンス

上位100名までに入ればいいので、雑誌に名前を載せるのが夢だった人なら、がんばっちゃうしかないぞ。こんな企画を掲載するのはDPSだけなのでこの機会を見逃すな！

宣言2 全参加者の記録も公開

「DPSコロシアム」の人気種目では恒例となった、「全参加者の記録発表」企画ももちろん行うぞ。この企画は"希望者全員"に「全参加者の記録をまとめた順位表」をプレゼントするという、DPSならではのサービスなのだ。自分が日本全国で何位だったかはもちろん、「これだけ早ければ何位だったんだな」なんてことまでバッチリわかるぞ。

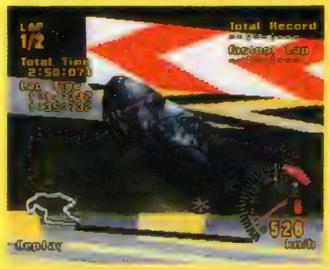


チェック！ 初心者の努力も報われる！

"すべての参加者"が集計発表の対象になるので、参加しさえすれば確実にその努力が報われるのだ。初心者の参加も大歓迎なので、腕に自信がない人も安心して参加しよう。

宣言3 超人プレイ鑑賞のチャンスも！

『グランツーリスモ』では500km/h以上を叩き出す驚異の加速ワザがある。ゲーム性を損ないかねないワザなので、DPSでは今のところ詳しいやり方は公開しない予定だけど、その走行リプレイデータは今後の増刊号Dに収録予定。Dでは、ほかにも攻略の参考になるようなリプレイデータをたくさん収録して、『GT』ファンを徹底フォローしていくぞ。これを見て全国トップレベルの走りを目指そう！



▶瞬間最高速で500km/hオーバーという、凄まじい走行。神奈川県の新明幸治さんが送ってくれたリプレイデータだ。

チェック！ 超人の協力待ってます！

D8に収録する、超人プレイデータ、見て楽しい爆笑走行データを目下募集中だ。自分のプレイを全国に披露するチャンスなので、スゴいデータをお持ちの方はご一報を！

挑戦者募集中 ……………記録のレベルは関係なし！　自分なりにガンバってくれた

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや意見などをつけてくれるのも大歓迎。できれば、使った攻略法の解説も聞かせてね。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

掲載予定：3月1日消印有効まで▶Vol.71で発表

募集中 グランツーリスモ

グランツーリスモ

ルール①

「Quick Arcade」モードの「Time Attack」で、コース2「TRIAL MOUNTAIN」のトータルタイムを競う。外車は使用禁止。ほかのコースでも記録の集計作業は行うぞ。

申請記録

『GT』ルール①と明記して、「トータルタイム／ラップタイム／使用車種／選択したタイプ／使用したコントローラ」を書こう。しめ切りは3月1日消印有効とする。

ルール②

「GT」モードのタイムトライアルで「Grand Vally Speed Way（右の写真参照）」でトータルタイムを競う。車種、チューンナップ、セッティングは自由。

申請記録

『GT』ルール②と明記して「トータルタイム／ラップタイム／使用車種／使用したコントローラ」を書こう。リプレイのセーブもお忘れなく。

●「テイルズ オブ デスティニー」では「鬼ごっこ」「海賊ゲーム」の2種目で記録を募集中。「テイルズ」と明記して、競った種目と記録をハガキに書こう。●「トゥームレイダー2」では、「レイラの家」のアスレチックコースのクリアタイムと、18面クリア後に表示されるオールクリアタイムの2種目で記録を募集中「トゥーム2」と明記して、競った種目と記録を教えてね。●「風のクロノア」ではエクストラのクリアタイムを募集中。「クロノア」と明記して、タイムを教えてね。※どの種目もトップの人には後日メモリーカードなどを送ってもらうぞ

ザ・挑戦者ランキング 募集外で送られてきた楽しい記録を一挙大公開

【新たに更新された新記録！　キミは抜けるかな？】

■『ＦＦⅦ』スノーボードゲーム／飯星健二（福岡県）51''311（初級）

■『ＦＦⅦ』スノーボードゲーム（※小学生部門トップ）／大平誠（岐阜県）52''666（初級）

■『虹色の青春』サッカーゲームのスコアアタック／大植康宏（東京都）1,034,440点

■『トバル２』トーナメントモードのタイムアタック／ハロハロ（神奈川県）3''53（クエストで育てたドクターＶ使用・EASY・１セット）

■『ストリートファイターＥＸplusα』タイムアタックモード（Ａコース）のオールクリア時間を競う／ハロハロ（神奈川県）1'20''15（ベガ使用）

■『悪魔城ドラキュラＸ』リヒターで最終セーブポイント到達までのタイムを競う／半原ベティー（茨城県）６分40秒

■『ファイナルファンタジータクティクス』ラムザをレベル99にするまでのタイム／ンンンンン（千葉県）２時間23分49秒

■『ランナバウト』METRO CITYで破壊総額を競う／河野智晃（神奈川県）5,081,800ドル（PAM使用）

■『グラディウス外伝』２周内でのスコアアタック／松森健（千葉県）2,606,080点（２－９／ハーデスト／ファルシオンβ／フォースフィールド）

■『モンスターファーム』全ステータスが999になるまでの時間を競う（トロカチンＥＸ使用不可）／小山拓弥（岩手県）１歳２月（ピクシー）

■『海腹川背・旬』オールクリアまでのタイムアタック／倉持啓（兵庫県）1'25''71

■『実況パワフルプロ野球'97』最低速ピッチャーアタック／河野智晃（神奈川県）球速28km/h（初期値125km/h）



◀『ＦＦⅦ』でクラウドの経験値の全部の桁を７で統一。ちなみに、ユフィの経験値は５一色、シドの経験値は３一色なのだ。申請は浜野幸男さん（埼玉県）。

【新ルールでの記録も到着！　挑戦者も募集中だ】

■『テイルズ オブ デスティニー』ラスボス手前のセーブポイントでセーブした時間を競う／幸徳真琴（東京都）６時間36分（エンカウント249）

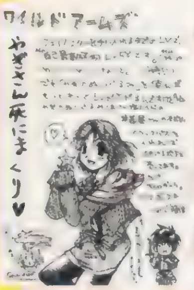
■『テイルズ オブ デスティニー』カルバレイスのチェリクの町の子供と鬼ごっこ（逃げきりタイムを競う）／小林邦隆（埼玉県）524秒

■『ロックマンＤＡＳＨ』ビーストハンターのヒット数を競う／小清水健（北海道）34ヒット

■『ぷよぷよＳＵＮ』「ひとりでぷよぷよ（やさしい）」のスコアを競う（２Ｐ乱入は禁止）／平出武志（長野県）977,834点（12連鎖・シルバー）

■『蒼穹紅蓮隊 黄武出撃』ノーマルモードのスコアアタック／火上順貴（千葉県）40,949,780点（黄武使用・オールクリア・コンティニューなし）

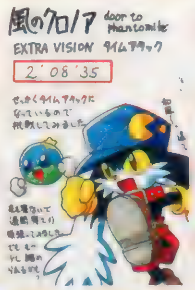
■『トバル２』連続ヒット数を競う。ただし、カウントするのはリプレイに記録されている範囲のみ／ハロハロ（神奈川県）64HIT（COELOPHYSIS使用／相手：クエストで育てたチュージ）



◀シェリフスター入手時の３キャラ合計レベルの低さを競う。特Ｄトップは長沢久美子さん（神奈川県）。ちなみに、総合トップは合計152のHR委員会さん（静岡県）



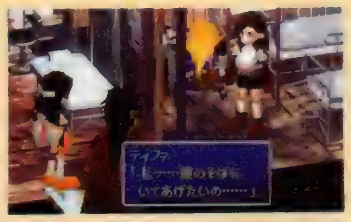
◀『悠久幻想曲』で３月22日時点の４キャラ合計スキル数を競う種目。従来の記録を１ポイント更新し、兵頭真理子さん（東京都）がトップに。



◀今号の欄外で募集告知を始めた『風のクロノア』エクストラのタイムアタック。現在のトップ記録は、茸山さん（福島県）が申請してくれた２分８秒35だ。

手作りグッズの原画は自分で描こう！

「DPSコロシアム」ではPSゲームを題材にした手作りグッズも募集しているけれど、実は応募の際にちょっと気をつけてほしいことがある。それは著作権の問題なのだ。最近はゲーム中で使用されている画像をパソコンに直接取り込んで、それを印刷する手法を使っている人も多い。でもゲームの画面も著作物の一種なので、この手の「ゲーム画面（データ）そのまま活用」といった作品は、残念ながら紹介することができない。だから、ＰＳゲームを題材にした作品の原画は、必ず自分の手で描くようにしてもらいたいのだ。また、雑誌などに載っている写真をコピーして使うのもNG（自分で描いたものをコピーするぶんには、当コーナーでの制約はないぞ）。上記の理由でボツになってしまった人もいるけれど、本当にごめんなさい。ぜひ、またチャレンジしてね。



▲名シーンが多い『ＦＦⅦ』は、画像取り込みの題材になることも多い。

おハガキなら、どんな申請でも大歓迎なのだ!!

モードでも募集開始!!



しめ切り▶5月6日消印有効

これからの募集予定

『ＧＴ』はルール②をメインに募集を行っていくのでよろしく。次号以降では瞬間最高速アタックなどの募集もかけていくのでお楽しみに。超人プレイと爆笑走行の２部門にてリプレイ報告も受け付け中だ。スケジュールの関係上Ｄ７にはもう間に合わないけど、３月中旬までに届けば、６月発売のＤ８への収録は可能なので、お早めに！

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般 上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

挑戦の受け付けは…

〒101-8305　㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部「DPSコロシアム」

報酬 参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者19人以下の場合は賞金なし）。

4色奴隷 Colorのどれい

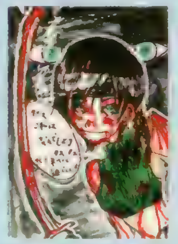
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPSC之」係

卒業です！ でも奴隷からは卒業しないで。
お願い。ね？ 歳三との約束。



▲山形県 週末の怪人さん：きっとそろそろ……面白そうです。

▼北海道 白刃とんぼさん：きっと『天誅』ですね！ ってウソです。





▲和歌山県 高村神楽さん：彼の信念は男らしいですよね。譲らない。

◀東京都 スティーブンさん：きっと擦り傷切り傷が絶えなかったでしょうねぇ。もっと激しい傷もあったでしょう。それでも戦い抜いたのですから……。



◀大阪府 メモンガーさん：3人で一つのパーティ。一緒に冒険しているのが判る気がします。なんだかわくわくしてきますよね。彼らの会話を聞いていると。

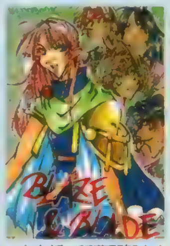




▲茨城県 荒華さん：そうですね。オバカちゃんですね。

▼北海道 さくらまゆきさん：かなりステキな虎さんです。





▲東京都 稲葉那智さん：良いですよ。多人数でRPG。

▼埼玉県 よしかづさん：彼らはすごくおなじみですよねぇ。全国キャラバンもこれだけやれば認知度もガンガン上がってますし。シンプルながらに楽しいのがPZGの決め手です。





▲東京都 川村かずみさん：白と召喚士。なんとなくハカナゲなのがステキです。まあ、普通の頭身ならこんな感じですよね。きっと。それよりも回復してあげないと（笑）。

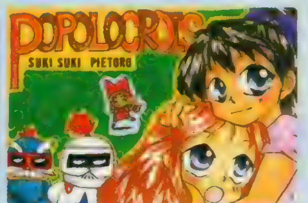
◀東京都 猿渡銘壱さん：島を守るのは彼なワケです！ ストーリーいいですよね。



◀大阪府 葉月あおりさん：運命に翻弄されてるようで…自分がありますから。彼。



▶熊本県 鯨子さん：甘えてます。かなり。まあ、本来王子ですからやりたい放題なワケですし。少しうらやましい気もします。



▶福岡県 櫻璃さん：不味かったんでしょうか……。とてつもなく気になります。



▶青森県 くめた夏緒さん：だから戦うわけです。疲れても、眠くても。戦うわけです。

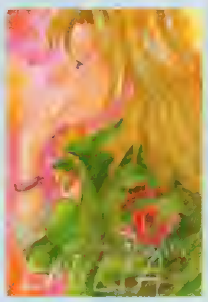




◀滋賀県 藤咲尚さん：彼女かなりボムにきびしいですよね。というかいい加減というか（笑）。自分勝手だけど憎めません。



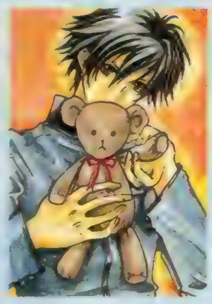
▲茨城県 さつきやまいさん：髪の毛長いです。イルカ？



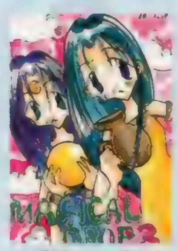
◀岡山県 のぶすけさん：彼女の過酷な物語も、RPGだと大丈夫です。戦闘もバリバリこなしますし。

◀東京都 スティーブンさん：くわえタバコ似合いますよね。目つき悪いし。不良少年だったんでしょうねぇ。





◀北海道 広瀬川秋人さん：クマさんはいじめちゃダメです。きっと、あとで、何かが……。まじめそうな顔ですし。



▲大阪府 るい子さん：コンビニ専用なんですよね、トホ。

▶千葉県 MAKOTOさん：この微笑みで全て救われるって感じでしょうか？ 2人ならなんたって大丈夫





▲愛知県 浅魔悠さん：もっと純愛ですから。ホモなんですけどね。

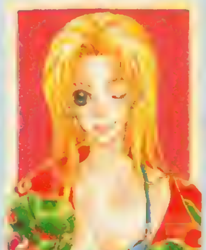
▶神奈川県 走馬あづみさん：元気良いですよね。この帽子、作って売らないですかね。ナムコさんで。



▶静岡県 稲葉康介さん：パズルファイター』だけでなく……格闘でも彼女を使いたいですよね。



▶東京都 卯月渉さん：アバウトな服の着方が似合いますよね。Hなんだけど、Hじゃないって感じで。





▲埼玉県 黒猫虎さん：ウサギちゃんじゃしょうがないですよね。

4色奴隷 Color

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載さ



▶愛媛県　むにゃんさん：守ってたんです。彼女が。



▲東京都　バー子さん：どうでしたか？　表裏、全てクリアしましたか？　イロイロオマケもあることですし。



▼東京都　山師さん：仲良かったんでしょうねぇ。２人。ホワホワしてきちゃうくらい。



▲北海道　TOMYさん：剣を頼りに塔へ向かう！　今回は１万階ですからねぇ。かなり厳しい戦いです。



▶千葉県　S・風雅さん：ゲンさん……男らしすぎデス。仕込み刀が似合いスギです。桜吹雪と彼の剣術。似合います。あ、トッシュもこんな感じと言えば、こんな……。



◀佐賀県　日向海さん：アニメはOKなんですが……。



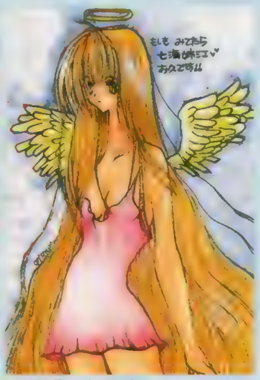
▶埼玉県　卯月零哉さん：２刀流。打たれ弱くなければ…。



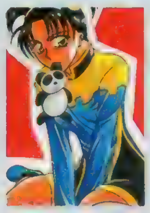
▲大阪府　昭直利さん：やはり覚悟が必要でしょう。でないと侍は務まりません。常に刃のような眼差しで……。



▼岡山県　のぶすけさん：とにかく賢くないのがいいですよね。１、２、３、沢山って感じで（笑）。わん。



▲宮城県　千坂大介さん：エンジェル……『Tオウガ』、『伝説のオウガ』は職業が多いのがいいですよね。



◀福井県　秋山仁さん：早くPSでやりたいですよね。



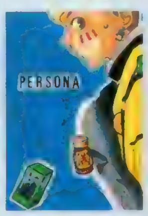
▶鹿児島県　かうち沙耶さん：あぁもう……全て終わって空気を抱きしめてって感じでしょうか？　彼は確かにちょっとかしこないだけに、もっと別の大切なモノをたくさん持ってる気がします。ズワーッて。



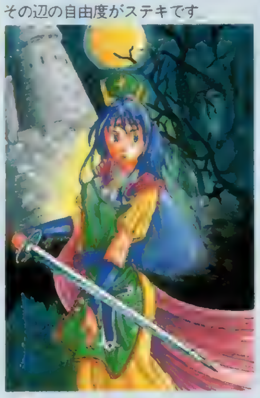
▼千葉県　柴田恭子さん：なんだか次はエミリオ悪人ですからねぇ……。どうなるんでしょうか？



◀栃木県　庵屋さん：叩きすぎですかね？　絆創膏。



◀静岡県　スピリッツさん：クスリは持ち歩いてるです。



▼山口県　深坂猫ノ助さん：プリースト１人でも旅立てます。「B＆B」はその辺の自由度がステキです。



◀大阪府　羽鳥さん：彼の巻き舌に人気殺到なのです。



◀鹿児島県　かうち沙耶さん：ちょっとうきうきです。



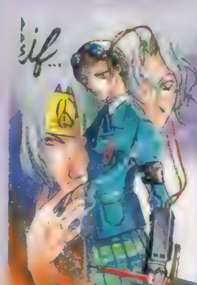
▼群馬県　のみねこさん：みんなで歌います。大きく口を開けて！　マークノリノリですし。



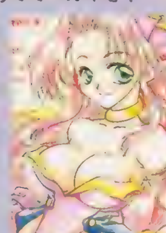
▲神奈川県　走馬あづみさん：良いですよ。彼らの関係。ワガママで、そして自分に忠実で。かつての友と全てを賭けて戦うとしても。

移植化計画出張版

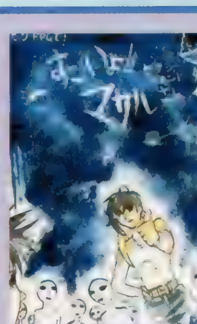
移植希望ハガキは、このコーナーで紹介中です。ＰＳ移植希望は、ここあてでハガキを！



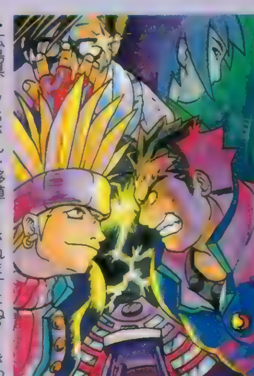
◀福井県　有栖川恭さん：タマキちゃん…ラブラブですから。トホホ。



▲京都府　月子さん：出ないんですかねぇ？　多人数プレイとか？



▲熊本県　鵺鴉さん：アニメ爆裂放送中です。人気、またきてます！　テンポ良すぎデス。10分＝１話だし。



▶広島県　VSさん：移植……されますよね？　きっと。？　ダメ？　お願いしま～す！

ハガキサイズの紙使用での参加もOKです。〒101-8305 ㈱メディアワークス DPS「4Cど」係


待望のゲーム化第2弾!!
HELL PARK〈地獄遊園〉がキミを待つ!!
KODANSHA
海をテーマに建設中のテーマパーク
『シェルパーク』。
そのプレイベントの招待券を手に入れた
美雪は金田一を誘い、パークへと向かう。
だが、そこは血塗られた惨劇の待つ
"地獄遊園"だった。
完全オリジナルストーリーで
3/26 発売予定
金田一少年の事件簿
〜地獄遊園殺人事件〜
■ジャンル/推理アドベンチャー■予価/6.800円■発売元/講談社
PlayStation
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
原作「金田一少年の事件簿」週刊少年マガジン
©1998天樹征丸 金成陽三郎 さとうふみや 講談社 TYO
「金田一少年の事件簿〜悲報島新たなる惨劇〜」ザ・ベスト版 2.800円(税別)で発売中!!

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

あらゆるジャンルのゲームを入魂プレイ。お困りのアナタの手助けをモットーとしている電撃プレイクエスチョン。今回は、チョットした企画ものの座談会も交え、お馴染みの、絶対に役に立つ濃い内容をお届けします。

グランツーリスモ

参加資格は国際A級ライセンス取得という、かなり『GT』をやり込んだと自認する担当ライター・編集たち5人の座談会。読めば上達間違いなし!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

欄外のQ＆Aに入りきらなかったので、ここで…。敵車のオーバーテイク動作はコーナリング中にも行うため、ときとして限界コーナリング中にアウトから抜こうとして、ラインをはずし、アンダーステアを出してコースアウトすることがよくあります。開発の方は反省しきりでしたが、個人的には好きなところです。　（血ＨＡＬ）

発売中	▶¥5,800　▶SCEI
RCG	▶MC（5ブロック）／NC／AC（DUAL SHOCK対応）、2P対戦可

『GT』をもっとずっと楽しむための㊙座談会

今回は趣向を変えて編集部『ＧＴ』班による座談会をお届けします。いずれのメンバーも国際Ａ級ライセンスを取得し、難易度の高めなこのゲームをなぜそれほどやりこんだのか、それぞれの思いを熱く語り合いながら、「ＧＴ」の魅力に迫っていきましょう。またＳＣＥＩさんへの質問状により、例の「壁すり」やライセンスタイムの設定など、開発スタッフの方の興味深いコメントが得られたので、ファンの人は要チェックです。

◉初めの印象は人それぞれでもやっぱりみんなハマってしまった

渡邊：まず『グランツーリスモ（以下ＧＴ）』を最初にプレイしたときの印象は？

ハル：最初はすごくつまんないと思ったけど、悔しいからやり始めたらハマっちゃったって感じ。ライセンスを取るところが、ストイックっていうのかな、オレ向きじゃなかった。もっと気楽に楽しめるみたいなほうがオレは好きだし。まあライセンスがなかったら最初からハマってただろうけど。どっちにしてもハマってたってことだな。

江口：僕はもう始めからハマったほうですからね。見た瞬間からグラフィックがすげえなって。今までのＲＣＧって『リッジ』「レイジ」にしても、ゲームっぽいんですよね、やっぱり。それが「ＧＴ」は本物の車の動きにすごく近づけようとしてて、そういうリアルっぽいところ、ゲームなんだけどゲームっぽくないところにすごくハマっちゃいましたね。

宮下：最初に見たのが誰かのリプレイだったんですけど、その動きが「なんだコレは！」って。衝撃的でしたね。で、自分でやってみたらゲームなんだけど「本物の車だよ、コレは」って感じで。

江口：そうそう、年末車で会社に来てて、「ＧＴ」をプレイしてから帰るじゃないですか。帰りに自分で乗ってて「イン攻める」とか考えてて、マジで危なかったですよ。運転しててもそんな感覚。

渋谷：僕は東京ゲームショウが初めてです。そのときは「ＦＯＲＭＵＬＡ Ｉ 97」が目的でソニーのブースに行って、「ＧＴ」はグラフィックがいいなあぐらいにしか思ってなくて。で、その後東京モーターショーに行って「ＧＴ」の体験版をもらってきて、それをやってるうちにだんだんとハマってきたという感じです。体験版はコースがハイスピードリンク、車種はノーマルのＮＳＸとシビックだけで、プレイした感じは普通だったんですけど、タイムを縮めていくごとにどんどんハマっていって……。

渡邊：製品版をやったときは、どう？

渋谷：製品版は、体験版とちょっと感覚というか、挙動が違ったんですが、やってすぐハマりました。「ＧＴ」はいままでのＲＣＧの中でもたぶん一番好きなソフトですが、さっき『リッジ』とかはゲーム的だっていう意見があったように、「ＧＴ」はもっと実車っぽい挙動で、それがたぶん好きな理由なんだと思います。

渡邊：私は最初結構違和感があった。見た目は「リッジ」「レイジ」に似ているのに、実際やってみるとプレイ感が全然違う。システム周りも、いろんなモードがあったりして取っつきにくかったし、ちょっとだけプレイしてすぐに入り込んで楽しめるという感じではなかったなあ。

江口：はじめのハードルが高めですか。

渡邊：ちょっと高めかも。でもそれを乗り越えるといっちゃう。

江口：僕は違和感は感じなかったですね。

渡邊：プレイしていくことで印象が変わっていくようなことはあった？

ハル：面白いなあとは思ったな。ただ、オレの中では「チョロＱ２」以下のレベル。だけどハマりかた

プロフィールの内容

プロフィールの内容は、以下の通りです。①職業　②ゲーム歴を含めた簡単なプロフィール　③愛車、オススメカー　④実車の運転経験　⑤ライセンス取得状況　⑥「ＧＴ」への想い。ちなみにライセンス取得状況のＧはゴールド、Ｓはシルバー、Ｂはブロンズの数を表しています。



▲トヨタのコンセプトカー「ＭＲ－Ｊ」の前で記念撮影。次回作には、こんな車もぜひ登場させてほしい。

出席者プロフィール・1

最速でオール金を獲得した男

フェラーリ渋谷

①大学生。②ゲーム歴は14年。1日平均3時間くらいゲームをします。自称「ゲーム大会オタク」で、ゲーム大会には目がない人間です。③愛車はＧＴＯのスペシャルモデル。④17歳で教習所に通い始め、18歳で免許取得。現在、取得から6年目になりますが、ほとんどペーパードライバーになっています。一応、無事故、無違反の安全運転です。⑤97年12月28日に、Ｂ級から国際Ａ級まで、オール金の取得を達成。⑥今までのＲＣＧの中では一番おもしろいです。以前は「セガラリー」が一番好きだったのですが、「ＧＴ」がそれを抜きました。ゲームの内容はもちろんいいのですが、まずオープニングがいいです。あの、ものすごく心地いいサウンドと、苦労したと思われるグラフィックがシンクロしていて、30分くらい見ていても飽きないほど好きです。ゲーム内容では、ライセンスの取得がいい味を出していると思います。特に金の微妙なタイム設定は、やる気を出させてくれます。



◀安定性とスピードを兼ね備えた車。スペシャルモデル中最強の噂も。

ポイントQ&A

Q：レースでの敵車の走り方はどうなっているのでしょうか？　ときどき邪魔されたりもしますが。

A：単独走行ではなるべく最速ラインを走ろうとしますが、そのライン上にほかの車がいた場合は、左右どちらかへ入ろうとします。前走車との距離が接近しているときは、左右どちらかからオーバーテイクするか、ブレーキを踏んで追突を避けるか、のどちらかを選択します。が、間に合わない場合は追突したりします。

はこっちの方が強い。
渡邊：どうしても「ＧＴ」を『リッジ』『レイジ』と比べてしまうけど、じつは始めから制作側の意図が全然違うんじゃないかな。
江口：リアルドライビングシミュレータっていうサブタイトルが付いているくらいですからシミュレータに近くて、レースを遊ぶって言うより車を体感するためのゲームなんでしょうね。僕なんか結構車好きだから、そういう部分でハマったみたいですね。
ハル：オレは純粋に悔しいから。
江口：ずっとその一点張りですね（笑）。

◉どの車が一番使いやすいかは人それぞれいろいろのようです

江口：みんなは一番好きな車ってどれですか。
ハル：バイパーのＧＴＳ－Ｒ。なんか好きなんだよバイパー。ドリフトが、ＮＳＸよりはキレは悪いんだけど、なんか気持ちいい。あの加速感もいいし。
江口：僕は全然違うんですけど、チェイサーのＬＭエディション。あれが好きなんですよ。スピードはそんなに出ないけど、一番乗りやすくて、安定しててすごい。ＦＲなのに僕にとってはちょうどいいケツの振り方をするんですよ。すごい好き。
渋谷：僕はあんまりないんですけど、強いて言えばＧＴワールドカップで使ったＧＴＯのスペシャルモデル、あれは使いやすかったんで。
宮下：スペシャルモデルって、なんかフルチューンの車より扱いやすい。馬力が少ないからですかね。
渡邊：いろんな点でバランスが取れてますよね。ギアの数も多いし。
江口：その分ＭＡＸスピードとかは普通のヤツを買って自分でフルチューンした方が速いですよね。
渡邊：この間、プレゼントカーのデータ取るのでぜんぜん触ったことない車を使ってみたんだけど、いろいろあるんですよ、楽しめそうなのが。ＡＥ８６（ハチロク）のフルチューンした箱形のとか。

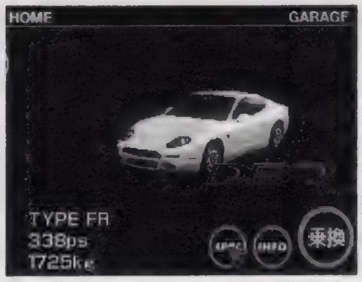
出席者プロフィール・2

光速のバタフライ・ナイフ
オースチン江口

①DPS−D編集者「GT」担当。②ジャンルにこだわらず、とにかくプレイして気に入ればギャルゲーだろうがなんだろうが喰らいつき、しゃぶりつく雑食型ゲーム編集者。③中古シビックのフルチューン（速い、安い、（扱い）易いの三拍子揃った低パワー最強?）、チェイサーLMエディション、R33GT−Rのフルチューン車。おすすめは上記+バイパー。④運転歴18年免許取得歴15年。休日はどこに行くにも車と一緒。今までの愛車（実車）スカイラインジャパン、ルノー3、ルノー4、ミラージュ、ゴルフGTＩ。⑤B級：G3、S1、残りB。A級：S2、残りB。ＩA：G2、残りB。⑥僕にとっての「GT」は「リアルさとギリギリのサジ加減」。クルマ好きな僕は、まずそのリアルなビジュアル&サウンドに引かれた。これが地獄のはじまりだと気づいたときにはもう後の祭り。制作者におちょくられているのでは？　と思いたくなる絶妙なバランスに、ついつい引き込まれてしまいました。



◀スペックの低めの車で上級クラスの車に勝つ、という楽しみ方もアリ。



◀ゲットしづらいという噂のこの車。でも、人によってはいきなりゲットできてしまったり。あくまでも出現はランダムなので、欲しい人は何度も挑戦しよう。

ハル：ああ、あれは乗りやすいね。
渡邊：あとＣＲ－ＸデルソルのＬＭは、ＮＳＸより扱いやすいし、ＭＲの斜めドリフトが気持ちいい。
江口：僕はＦＦが好きなんですよ。ブレーキは全然かけないで、ギアチェンジだけでコーナー回っていくっていうのが。ＦＦだとアンダーにならないから、ギア落として入っていって、立ち上がりでギアを上げちゃえば、スピードも上がっていくんですよ。
渡邊：走っててＦＦだっていうのがわかるというのがすごいですよね。前のタイヤで引っ張ってるなあっていうのがすごく伝わってくる。
宮下：コースアウトしたときに、よくわかりますよね。ＦＲだとグラグラしながら出て行くじゃないですか。後ろで押して前が不安定だなっていうか。
渡邊：いままでのＲＣＧでここまでリアルに感じたことはなかった。
江口：そういうのを意識させるっていうのがすごい。

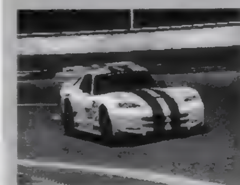
◉次作への期待はあるけど、変わらないでいてほしい気も

渡邊：次作に期待することはいろいろありますね。
江口：僕はペイントショップを入れてほしいですね。エアブラシ系のアートみたいなのをカラーリング屋さんでやれるとか、そういう設備があるといいな。
渡邊：売られている中古車に、すごくレアな車がたまに出るというようなのがあると面白いのにな。トレードもできることだし、それこそ『ポケモン』的な遊び方もできるでしょう。全車種揃えるっていう。
渋谷：僕、全車種揃えてみようかと思ってるんです。
一同：えっ、全車種、全カラー？
渋谷：全カラーはちょっとあれですけど、全車種はやってみようかと。
渡邊：プレゼントカーは全カラー揃えたいような。
宮下：もらえるカラーもそうだし、複数車種ある場合の車種選択はランダムって聞いてますけど、片方のがもらいやすいですよね。
ハル：ソアラが十何台あるよ（笑）。
渡邊：ＤＢ７がもらえないって。
一同：ソアラばっかり。
渡邊：プレゼントカーのカラーも何色あるかはわかっているけど、色の種類まではわかってない。
渋谷：たぶん、全部集めると思います。なんか集めないと気が済まない。
江口：車庫って、それだけ入るようになってるんですかね。
渡邊：ネットに100台までって書いてあったんで、ソニーさんに質問したところ、やはり100台という答えだったけど。
渋谷：100台だと全車種集めるのは無理ですかね。
宮下：複数のメモリーカードにセーブしないと。
渡邊：さっきの、次作で入れてほしい車の話に戻るけど、開発トップの山内一典さんからいただいた好きな車のリストの中にロータスとかポルシェとかあるんで、次作は外車が期待できるのではないかと。例えばフェラーリ、メルセデス、ランボルギーニとか。やっぱりスーパーカーは乗ってみたいな。あと国産車でも、もう少し昔の車とか欲しいですよね。
江口：耐久レースがあるくらいなら、ラリーっぽいレースが１つは欲しいですよね。インプレッサとかがメチャクチャ強いの（笑）。

出席者プロフィール・3

疾風のアメリカン・ジゴロ
ムスタングHAL9000

①ライター②昨年末、それまでは見たことも触ったこともなかった「GT」の担当にいきなり指名（ソフト発売当日だったような）される。最初はＢ３が突破できず、「こらアカン」と担当を降りたにもかかわらず、なぜか翌日編集部にひょっこり現れ「GT」に熱中。「いや〜、悔しかったもので(本人談)」。結局担当に返り咲き、年末年始は編集部に泊まりこんで（PSを持っていないため）「GT」漬け（クリアしたのは元日の深夜だった）。好きなRCGは『ロードラッシュ』（３DO)、『オーバードライビン』(３DO)、『チョロQ』シリーズ(PS)、『ロックンロールレーシング』（SFC)、『モトローダー』(PC)、『アウトラン』(AC)、『ゼロヨンチャンプ』シリーズ（全機種）。③愛車・オススメカーは、バイパーGTS-R④あり⑤国際Ａ級ライセンスは、オール金。⑥「GT」に対する特別な思い入れはないが、実は血便が出るくらい楽しんでいるらしい。



◀「ＧＴ」班の皆がオススメする「バイパーＧＴＳ－Ｒ」。

◉コース外も走ります。空も飛びます。後ろ向きにも爆走します。

ハル：そういえばエンディングの最後の夕日のところで絵が必ず乱れるね。
江口：乱れるっていえば、結構いろいろありますよね。コースの中入っちゃったりとか、空飛んだり。一番すごいのはコース上に戻ってこなくて困りましたけど。リプレイで見たらずーっと空飛んでて、みんなが終わると一緒に終わるんですよ。
宮下：読者から、コースを飛び出して走ってたら800km/h出たっていう電話があったみたいですけど。
渡邊：今号の電撃ＰＳコロシアムにもちょろっと出ているけど、すごいのが来たねえ。新ワザ開発のエキスパート新明さんの「超加速ワザ（仮）」。
宮下：衝撃度ではいままでのすべてのリプレイがかすんじゃうほどすごいですね。
ハル：誰にでもまねできるワザじゃないね。
江口：さっそく電撃ＰＳ－Ｄにリプレイデータを入れよう。

◉ストイックなライセンスこそがこのゲームの最大の特徴かも

ハル：ライセンスのところにリプレイロードが欲しい。今って自分の直前の走りしか見られないから。
一同：それは欲しいですね。
ハル：金レベルになるとさすがにリプレイは見るよ。

ポイントQ&A
Q：サイドブレーキの有効な活用法を教えてください。
A：ＦＦ車、４ＷＤ車などでは、低速コーナーでアンダーステアを出したときの緊急回避として有効です。また、ドリフト走行などで荷重移動が十分に行えないようなコーナーの切り返しでテールを振り出すことが可能です。ただし、唐突にオーバーステアが出るので、アンダーセッティングの車でないとスピンしがちです。

あと0.1秒足りないとか、そういうときは見る。
渡邊：金だとミスはないのかな。
ハル、渋谷：あるある。あります。
渡邊：ミスはあっても金は取れるということか。
宮下：金のタイム設定も、人がプレイしたタイムなんですよね。人がやったんだからミスもあると。それにしてもライセンスのあの微妙なタイムの設定っていうのは悔しいですよね。
ハル：ん一、あれは絶妙だね。
渡邊：情報によるとあれはモニター調査のタイムを集計して銅のタイムを設定して、金は開発チーム内のベストラップに短距離で1.5秒、長距離で7～8秒をプラスしているとか。銀はその中間だね。モニターっていうのはおそらくＲＣＧ好きな人たちだろうから、レベルはやや高めなんじゃないかな。
江口：渋谷くんはほぼ開発のベストは抜いているね。
渡邊：とにかく次作でもこのライセンスのノリだけは生かしてほしいですね。
宮下：ライセンスって、中に入っているコースの一部を使っているから、次作でもレースのコースが変わったら、その一部を使うってことでライセンスの方も変わるんでしょうね。
渡邊：レースのコースの一部を使っているにもかかわらず、レースとはまったく別の楽しさというか苦しさを作り出しているのはすごいね。
江口：ライセンスで何度もやったコースはレースでものすごくうまくなってるんですよね。何回も何回も死ぬほどハルさんと２人で３時間ぐらいやってたところは、すごいうまいですもん。
宮下：バイパーは走りやすいですよね、すごく。グリフィスは、もったりとドリフトしちゃって……。

出席者プロフィール・4
テール・スライドの黒い閃光
インターセプター宮下

①DPS編集部「GT」担当編集。②ゲーム歴は、約13年。RCGは、それほどはまったことはないが、わりと担当する機会が多いような…。現在は「ゼノギアス」なども担当。③現在の愛車は、日英対抗のプレゼントカー、CR-XデルソルのLM エディション。MR車に挑戦していた結果、非常に優秀な車であることが判明。曲がりやすいうえに制御もしやすく、メガスピードでも優勝できます。オススメ。④免許は持っていますが、肝心の車がないのでペーパーになりがち。運転は好きですが、単車歴のほうが長いです。⑤国際Ａ級は取得済み。４つほどクリアしてからの停滞期が長かったが、本誌の攻略記事作成中に取得。⑥昨年末は「GT」三昧だったので、想いはひとしお。よく、車選びは異性の好みと類似点が多いと言われますが、「GT」でもそれが当てはまるような気がしませんか。私などは、制御の難しそうなNSXや、大パワーのFR車に興味をひかれて、困ってしまいます。


◀「デルソルＬＭ」はMR車の特性に慣れてしまえば非常に曲がりやすい。

渡邊：グリフィスも数値的にはすごい車なんだよ。馬力もあるし、車体も軽いし、でもバイパーに比べるとすごく使いにくい。
江口：国際Ａ級でつまづいてる人はアレが原因の場合も多いですよね。
ハル：そういう人はグリフィス使うしかない。愛車にして使いまくるしかないでしょう。

◉ライセンス取得にも絶大な効果「壁すり」の秘密が明らかに！

渡邊：「壁すり」に関してはどう？　ネットでは壁すりが速いのはイカンていうのが多数意見だけど。
江口：そこはゲーム性ということですかね。
渡邊：減速がひどすぎると、ひっかかって爽快感もないし、ということのようなんだけど。
宮下：開発さんの方からは壁すりなしの方が速いというお答えをいただいたんだけど、ライセンス国際Ａの７のＳＳルート11なんかは、開発の方の壁すりなしのベストが２分３秒フラットということだけど、渋谷君はもう２分切っちゃったんだよね。
渋谷：ええ。1分59秒440です。58秒台まではいけそうです。
江口：３秒も速いっていうのはでかいですね。
宮下：壁すりもうまいこすり方がありますよね。
渋谷：あれはカーブの手前で直線と平行に走るようにして、そのまま壁と平行な角度を維持しながら曲がっていくんです。ちょっとでもそれがずれてしまうとスピードが落ちてしまう。
江口：僕はそれできないから、壁に当たったら１速下げるんですよ。それでむりやり引っ張っていく。
渡邊：うまく平行を維持していれば長時間こすり続けてもスピードは落ちないの？
渋谷：うーん、ある程度速くないとグリップの方がいいんですよ。シビックとかだと壁すりのほうが遅いんじゃないかな。ハイパワーの方がいいですね。

◉ＰＳのヒットゲームも変われば ゲーム雑誌も変わらなきゃ？

渡邊：電撃ＰＳのメインの読者層と、このゲームのユーザー層がちょっと違うようだっていうのが、ちょっと気になるんだけど。
宮下：ソニーさんに頼んで、ソフトに付いてるアンケートハガキの集計を見せてもらいたいですね。ユーザーがどういう人たちなのか。
江口：「ＧＴ」のように、ゲーマーにうけやすくはないけど、大ヒットするモノが今後も出てきますよ。


◀ネット上でも問題になっている壁すり。侵入スピードと角度にコツが必要だが、ライセンスでも一部使えることが判明。

出席者プロフィール・5
華麗なる音速の貴公子見習い
テスタロッサ渡邊

①DPS副編集長。「GT」記事監修。②TVゲームの最初期から細く長くプレイし続け、ほとんど好き嫌いなくいろんなゲームをほどほどにやる。RCGでは「リッジ」シリーズなどの記事を担当。③走りのハデさで、チューンされたコンセプトカー。走りやすさでFTOのLMエディション。ひたすらの速さでバイパーGTS－R。④運転歴13年。自分の車として乗ってたのはＨ３年式スプリンターセダン１台のみ。弟のシティターボ初代の爆発的な加速感が好きだった。⑤B級：G2、残りS、A級：S1、残りB、IA：G1残りB。⑥「GT」にはなんだかよくできた道具のような印象がある。いい道具というのは、使う人が自分で自由に使っているという気にさせるところがあって、そこが似てるわけ。TVゲームにしては、遊び方を強制される部分が少ないので、人によってはとまどうかもしれないけど、わたしは好き。ライセンスは大リーグボール養成ギプスのようで、画期的だと思う。


◀コンセプトカーのセッティングを変更すると、こんな楽しい走りに!!

渡邊：雑誌の側も考えなきゃいかんのかもね。とくにこのゲーム、攻略本が全然出てないし。
宮下：例の外車の権利関係の問題ですか。
渡邊：それがなくても、これだけの車のセッティング関係をやってたら、それはたいへんでしょう。
ハル：速く走るだけっていうんならいいけどな。
江口：一番の攻略法は電撃ＰＳ－Ｄに入る予定の渋谷くんのリプレイデータじゃないかな。
ハル：あのデータ見ると、なんか自分でもできそうな気がするんだよ。極端にすごいプレイってわけでもない。ただ、すごく確実。
渡邊：初めて見たときの印象は、なんか画面が遅いっていう感じだったんだよね。要するに左右にまったくぶれない、無駄な動きがないんだよ。
ハル：グランバレーは、ほんとゆっくり回ってる。
宮下：それで金ですからね。
渡邊：みんな、速く行こう行こうとして、速いまま突っ込んでって結局遅くなっちゃう。
渋谷：僕もあそこはこんなにゆっくりで金取れるかなって感じで曲がってるんですけど、そこまで遅くしないと速く行かないっていうか。
渡邊：その遅さが適正な速度なんじゃないのかな。
ハル：65号の各ポイントのここで何km/hというのはかなり参考になるよね。
渡邊：電撃王の編集長からも、「ＧＴ」は全ＰＳ専門誌中で電撃ＰＳが一番ちゃんとやってるというお墨付きをいただいたしね。
ハル：実際やってたからね。年末年始も。
渡邊：まあ、とにかく「ＧＴ」に関しての集中的な特集は今回で一段落だけど、長く遊ばれるソフトだろうということで、いろいろやっていきたいね。

『GT』に関するご意見、ご感想、誌面で取り上げてもらいたい内容を募集しています。

座談会でもふれたように、「GT」に関しての攻略は一応、今回で終了となります。しかし、まだまだ「GT」へのご質問やご意見はつきないことでしょう。そこで、DPS編集部では、これからも「GT」に関する皆さんのお便りや、貴重なリプレイデータなどを募集いたします。とくに応募方法の決まりはありませんので、自由に、下のあて先までお送りください。お待ちしております。
〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部　「GT」係

ポイント Q&A
Q：「ＧＴ」に使用されている環境マッピングってなんですか？
A：環境マッピングとは、疑似的に周囲の景色が物体に映り込んで見えるようにする画像処理テクニックです。これは一般的なＣＧ業界でも多用され、「ＧＴ」では車の光沢などに用いられています。本当に周囲の景色を映り込ませる場合は、レイトレーシングという方法を用います。

Blaze & Blade
～Eternal Quest～

前号に引き続いて今回も冒険に役立つデータ集をお届けするぞ。
これを参考に全クエスト制覇を目指してがんばろう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回は、モンスター出現表＆リストを４ページにギュッと凝縮して大公開！　ぜひとも、キミの旅のお供にしてほしい永久保存版のデータ集だ。さらに今回の記事に加え、前回の攻略記事（アイテムリスト）と併せて読めば、さらに効率よく旅が続けられるハズ。次回も攻略する予定なので期待して待っていてください。　（小岩）

発売中 A・RPG	▶¥5,800	▶T&Eソフト
	▶MC（3ブロック）／MT	▶4P同時プレイ可

冒険に役立つ超高密度データ集を一挙公開！

第２弾となる今回は、モンスターに関する情報を中心に紹介していくぞ。しっかりチェックして、これからの冒険に役立てよう。

モンスター出現表の見方

下で公開している表は、右ページのモンスターリストと組み合わせれば効果的に使えるぞ。ちなみに"Boss"と書いてあるモンスターは、そのフロアのボスであることを表している。

①遺跡の森◉まずは冒険の基本を学ぼう！

序盤で訪れることになるこのダンジョンは、敵も強くないうえ、複雑な仕掛けもない。ただ、ハンターがいると取ることのできる隠し宝箱があるので、パーティにハンターがいる人は探してみよう。ちなみに、遺跡島にある結界が施された扉は、タブレットを３つ以上集めた状態で、レベル60以上のキャラがパーティにいれば通過できる。

湖畔の草原	ジャイアントアント、ジャイアントビーグル、ＬＶ２コボルト
湖畔のボート小屋	ＬＶ2コボルト、ジャイアントビートル、ウィングフィッシュ、ジャイアントクラブ、ＬＶ6コボルト
マルドの大滝	ジャイアントスネーク、キラーベア、キラービー、ジャイアントクラブ
沼地	ＬＶ16ゴブリン、ゴブリンシャーマン、リザードマン、ジャイアントクラブ、ウィングフィッシュ、
森	キラービー、リザードマン、キラーベア
伐採場	キラービー、キラーベア、オウルベア（Boss）
遺跡島	リザードマン、トレント、ポイズンフラワー、ブラックリザード、ウィルオーウィスプ
塵道	トレント、ブラックリザード、ウィルオーウィスプ、ポイズンフラワー
流砂の谷	デザートリザード、ワイアーム、ジャイアント
地下空洞	ベヒーモス（Boss）

②廃坑◉狭い足場に要注意！　慎重に進もう

このダンジョンには、宝箱がたくさん置かれている。中身もそこそこ使えるものが入っているので、装備が乏しい序盤に何度も訪れて装備を整えたい。ちなみにドラゴンパピーがいる部屋の奥にある結界は、タブレットを３つ以上集めた状態で、レベル70以上のキャラがパーティにいれば通過できる。

地下１階	ＬＶ20ゴブリン、ＬＶ24ゴブリンシャーマン、ジャイアントバット
地下２階	ＬＶ20ゴブリン、ＬＶ24ゴブリンシャーマン、ジャイアントバット、ゴブリンリーダー
地下３階	ＬＶ24ゴブリンシャーマン、ジャイアントバット、ビッグバイパー、ゴブリンリーダー
地下４階	ジャイアントバット、ビッグバイパー、ジャイアントスコーピオン、ジャイアントスパイダー
地下５階	ジャイアントスコーピオン、ジャイアントセンチピード、ジャイアントスパイダー、ケイブベアー、ドラゴンパピー（Boss）
地下６階	ケイブシザー、キラーフィッシュ、スピリットボール、ブルースライム
地下７階	ケイブベア、ブルースライム、ケイブシザー、スピリットボール、フロストサラマンダー
地下８階	ケイブベア、ブルースライム、スピリットボール、オーガー
地下９階	ケイブベア、ブルースライム、スピリットボール、オーガー
地底の遺跡	スピリットボール、オーガー、グリーンジャイアント、トロール（Boss）

③古の塔◉中盤のレベルＵＰポイントに最適

４階から出現する敵は、経験値が高く、強力な装備品を持っている。回復ポイントを活用しながらレベルＵＰにはげんでおくと、あとの展開がラクになるぞ。また、ここにはシーフ＆エルフドアが多いので気をつけよう。ちなみに結界が施された扉は、タブレットを３つ以上集めた状態で、レベル70以上のキャラがパーティにいれば通過できる。

１階	ＬＶ30ゴブリン、ＬＶ32ゴブリンシャーマン、フライゴブリン
２階	ＬＶ30ゴブリン、ＬＶ32ゴブリンシャーマン、グリーンスライム、ガードゴーレム
３階	クリムゾンリザード、ガーゴイル
４階	ブラックナイト、ガーゴイル、ボーンゴーレム、ストーカー
５階	ダークメイジ、ストーカー、ブラックナイト、リビングソード、リビングアーマー
６階	マミー、レイス、レッドスライム、アンデッドナイト、ブラッドマミー
地下１階	ＬＶ30ゴブリン、ＬＶ32ゴブリンシャーマン、グリーンスライム、リザードマン、ガーゴイル、クリムゾンリザード
地下２階	フライゴブリン、ダークメイジ、ダークエルフ（Boss）
浮遊塔１階	リビングアーマー、ワイバーン、ダークエルフ（２回目・Boss）
浮遊塔２階	アークメイジ、リビングソード、リビングアーマー、ハードボーン、イビルクリスタル
クリスタルメイズ	クリスタルガーゴイル
最上階・召喚の間	プラチナナイト、シャドーデーモン、ダークウィザード（Boss）

④死者の迷宮◉聖なる力を持つプリーストが有利！

名前の通り、不死系の敵が多く出現する。火属性の武器を装備した戦士やドワーフ、強力な炎系の魔法を覚えたウィザードを連れていこう。また、ここにもシーフ＆エルフドアが多いので気をつけよう。ちなみに結界が施された扉は、タブレットを４つ以上集めた状態で、レベル80以上のキャラがパーティにいれば通過できる。

地下１階	スケルトン、ゾンビ、グール
地下２階	スケルトン、ゾンビ、グール
地下３階	スケルトン、ゾンビ、グール、ワイト
聖水浄化室	レッドスライム、レイス、ブラッドスケルトン
地下５階	ワイト、グール、ブラッドスケルトン、デュラハン（Boss）
地下６階	マミー、レイス、レッドスライム、アンデッドナイト、ブラッドマミー
地下７階	アンデッドナイト、シャドウ、マミー、レブナント
地下８階	アンデッドナイト、レブナント、シャドウ
地下９階	アンデッドナイト、マミー、シャドウ、レブナント、イエロースライム、ノーブルマミー、キングマミー
地下10階	シャドウ、レブナント、ブラックデュラハン、アンデッドマスター（Boss）

⑤超越者の城◉数多くのイベントアイテムを見逃すな！

出現する敵は、いずれも強力な武器や防具、価値の高いアイテムなどを持っている。特に西館に出現する敵が経験値が高く、落とすアイテムが使えるので狙い目だ。また、ここにもシーフ＆エルフドアが多くあるぞ。ちなみに結界が施された扉は、タブレットを８つ以上集めた状態で、レベル80以上のキャラがパーティにいれば通過できる。

東館１階	ゾンビ、ハーピー、ウルフ
東館２階	ゾンビ、ゴースト、ブラッドスケルトン
東館３階	ゾンビ、ガーゴイル、ゴースト、ブラッドスケルトン、マーブルガーゴイル
時計塔	ゴースト、ハーピー、ブラッドスケルトン、シルバーウルフ
東館４階	ハーピー、シルバーウルフ
屋上	ワータイガー（Boss）、ワーウルフ（Boss）
西館１階	レッサーヴァンパイア、マーブルガーゴイル、シャドウ、ヴァンパイアバット
西館２階	マーブルガーゴイル、レッドナイト、レッサーヴァンパイア
西館３階	キマイラ、レッサーヴァンパイア、ヴァンパイア、レッドナイト、サキュバス
本館	レッドナイト、ヴァンパイア、シャドウ、レッサーヴァンパイア
最上階・謁見の間	サキュバス、ヴァンパイアロード（本気or余興）

⑥白銀の谷◉グリフォンが落とすアイテムを狙え！

タブレットがなく、宝箱も少ないこのダンジョンで狙い目なのが〝グリフォン〟の落とすアイテム。マップがそう広くないので、グリフォンがいる場所まで行くのに時間はかからないハズ。何度も訪れて、いいアイテムをゲットするまでがんばろう。特に弓の中で最強の攻撃力を誇る〝ヴァーチャーズアロー〟は絶対入手しよう。

白銀の谷	スノーベア、ウィンターウルフ、ヒポグリフ
魔獣の巣	ヒポグリフ、グリフォン（Boss）

⑦湖上の遺跡◉クラーケンを倒してアイテムをゲット！

ダンジョンの一番奥に待ちかまえているボス〝クラーケン〟が落とすアイテムは超一級品ばかり。その分、強さもハンパじゃないので倒すのは困難だ。勝てないと感じたときは、この場所に出現するザコ敵を倒して経験値を稼ぎつつアイテムを集めていくこと。

湖上の遺跡	ブラックリザード、ワイアーム、クラーケンハンド（Boss）、クラーケンフット（Boss）

⑧古代の遺跡◉強敵ドッペルゲンガーに注意しよう

地下部分へは、穴に落ちれば行くことができるが、一番奥の部屋には、強敵〝ドッペルゲンガー〟が待ち受けている。このボスは、プレイヤーとまったく同じ強さなので、油断は禁物。集中攻撃で１体ずつ確実に倒していかないと痛い目をみることになる。しかし、落とすアイテムがどれも魅力的なので、戦う価値はあるかも。

地上部分	ガーゴイル、ウルフ、メタルボール
地下部分	キマイラ、メタルスライム
実験室	ドッペルゲンガー（Boss）

⑨火竜の山◉最強のレッドドラゴンが住む山

ボスはもちろんだが、ここは２タイプいるザコのサラマンダーがかなり手強い。しかも、飛行型なので、レベルの高いハンターを連れていないと苦戦することになるかも。また、ボスのレッドドラゴンに勝つためには、最低でもレベル200くらい必要だ。

火竜の山	サラマンダー、フレアサラマンダー、レッドドラゴン（Boss）

ポイントQ&A

Q：ダンジョンから脱出しようと思ったのですが、リターンロープがなく、テレポートの魔法も覚えていません。どうにか脱出する方法はないでしょうか？
A：このゲームでは、１Pに配置したキャラが最後にセーブした場所からゲームが始まります。この場合、宿屋でセーブしたキャラを１Pに配置して、ダンジョン内でセーブしたキャラを２Pに配置してゲームを開始しましょう。するとダンジョン内にいたキャラも宿屋からゲームを始めることになり、簡単に脱出できるのです。

モンスターリスト

アークメイジ～ゾンビ

これから2ページに亘ってモンスターのリストを大紹介！　紹介しているモンスターリストの見方は以下の通り。「モンスターの名称：種族：レベル：ヒットポイント：落とすアイテム」。ちなみに、モンスターがどのアイテムを落とすかはランダムだ。このリストと、左ページに載せている出現表とを照らし合わせながら活用すると効果的。

最後に、「LV＆HPがプレイヤーと同じ」と表示されているモンスター「ドッペルゲンガー」についての補足をする。「プレイヤーと同じ」というのは、出会った時点でのプレイヤーキャラのレベル、HPがそのままドッペルゲンガーに反映される、ということなのだ。

ア 行

アークメイジ：亜人：LV98：HP160：イビルネックレス、ディスティニーコイン、ブルーアッシュ、ダークシンボル、ムーンスタッフ、エルダーローブ、マジックパンタクル
アイスサラマンダー：精霊：LV168：HP240：ウォーターマテリアル、ウォーターネックレス、ブルーピアス、アイスシールド、エレメンタルガード、ユニコーン
アンデットナイト：不死：LV88：HP215：キュアポーション、ディスティニーコイン、シルバーソード、クルセイダーマント、ナイトフラグ、ドゥームソード
イエロースライム：不定型生物：LV91：HP125：マインドポーション、ライトマテリアル
イビルストーカー：魔法生物：LV112：HP137：ヘンルーダ、シャドウローブ、シャドウアロー、イビルマテリアル、イビルオーブ
イビルボール：精霊：LV157：HP591：イビルマテリアル、イビルオーブ、テラーカード、レッドアッシュ
ヴァンパイア：不死：LV98：HP156：スピリットエキス、ダークネックレス、イビルネックレス、ダークガード、フェザーペン、ブラッドペン
ヴァンパイアバット：動物：LV76：HP106：ブラッドオイル、ブラッドエキス
ヴァンパイアロード(本気)：不死：LV150：HP840：プリンスパンタクル、デモンローブ、ダミードール、エルダープレート、プレディクションプレート、エレメンタルマント、マーリンズリング、スローンズレイピア
ヴァンパイアロード(余興)：不死：LV150：HP840：なし
ウィルオーウィスプ：精霊：LV67：HP80：ライトマテリアル、ライトオーブ、ライトネックレス
ウィングフィッシュ：動物：LV4：HP12：ポーション、ウォーターマテリアル
ウィンターウルフ：動物：LV42：HP80：ヒールポーション、ウィンターケープ、ライフポーション、ブラッドエキス
ウルフ：動物：LV38：HP60：ヒールポーション、ライフポーション、ブラッドエキス
オウルベア：幻獣：LV38：HP300：アースジュエル、アースオーブ、グレートアクス、ブラッドエキス
オーガー：巨人：LV96：HP315：ライフポーション、パワーバンド、アンバーメイス、オウガアクス、レッドアッシュ

カ 行

ガーゴイル：魔法生物：LV38：HP71：マインドポーション、マジックマテリアル
ガードゴーレム：魔法生物：LV26：HP231：ブロンズアーマー、バスタードソード、ナイトシールド、ナイトアーマー
キマイラ：幻獣：LV103：HP210：セージ、ミラクルパウダー、ラベンダー、マジックマテリアル、ダークメテリアル
キラービー：昆虫：LV9：HP20：キュアニードル、バーサーカードラッグ
キラーフィッシュ：動物：LV68：HP81：ヒールポーション、アースマテリアル、ウィンドマテリアル、エリクシール
キラーベア：動物：LV18：HP36：ヒールポーション、ブラッドエキス
キングマミー：不死：LV126：HP240：ブラッドエキス、ジュエルリング、ブレスリング、ブルーアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス
グール：不死：LV48：HP120：キュアポーション、リターンローブ、レッドアッシュ
クラーケンハンド：精霊：LV90：HP400：ウォーターマテリアル、フリーズオーブ、アイスジュエル、アクアショール、エレメンタルオーブ、エレメンタルマント、エレメンタルガード
クラーケンフット：精霊：LV90：HP300：ウォーターマテリアル、フリーズオーブ、アイスジュエル、アクアショール
グリーンジャイアント：巨人：LV100：HP400：イビルマテリアル、ハルバード、ディスティニーコイン、グレートヘルム、マスターアーマー、ライフイーター
グリーンスライム：不定型生物：LV32：HP60：ヒールポーション、ライフポーション
クリスタルガーゴイル：魔法生物：LV98：HP151：マジックマテリアル
グリフォン：幻獣：LV180：HP1030：ライトオーブ、エナジークリスタル、ファンタズムオーブ、フェザーアンクレット、ウイングヘルムウイングブーツ、ウイングガントレット、ヴァーチャーズアロー
クリムゾンリザード：亜人：LV34：HP101：ファインレイピア、ロングソード、ディスティニーコイン、フランベルグ
グレムリン：妖精：LV110：HP156：フェアリーウィング、ナイトシェード、フェアリーパウダー、フェアリーロッド、ディスティニーコイン、フェアリーコロン
ケイブシザー：動物：LV72：HP88：グレートアクス、キュアポーション、ウォーターマテリアル、アースマテリアル、エリクシール
ケイブベア：動物：LV54：HP81：バーサーカーズボーン、ブラッドエキス
ケルベロス：幻獣：LV200：HP2,100：ファングアクス、マインドローブ、グレイアッシュ、フレイムシールド、ドロプニール、フェンリル
ゴーゴン：幻獣：LV165：HP326：ミノタウロスホーン、デビルホーン、ヘンルーダ、ブラックアッシュ、ヒールストーン、マジカルストーン、ダークガード、ブリシングネックレス
ゴースト：不死：LV58：HP84：エナジーボトル、スピリットエキス、ファントムローブ
LV16ゴブリン：亜人：LV16：HP33：メイス、ラベンダー、メイス、ファインレザー、ファインアロー、ウォーハンマー
LV20ゴブリン：亜人：LV20：HP38：フレイル、ラベンダー、ディスティニーコイン、レザーガード、チェインメイル
LV30ゴブリン：亜人：LV30：HP51：バトルアクス、ラベンダー、ファインアロー、ディスティニーコイン、ライフポーション、レザーガード、ファインーガード
LV16ゴブリンシャーマン：亜人：LV16：HP33：アイアンスタッフ、ジュエルロッド、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ
LV24ゴブリンシャーマン：亜人：LV24：HP35：ホーンドスタッフ、ジュエルロッド、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ
LV32ゴブリンシャーマン：亜人：LV32：HP42：ファインスタッフ、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ
ゴブリンリーダー：亜人：LV36：HP62：ロングソード、ガントレット、ラウンドシールド、ナイトガントレット、シルバーガントレット
ゴブリンウィザード：亜人：LV103：HP12：ファインスタッフ、セージ、ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ディスティニーコイン、クリスタルオーブ
LV2コボルト：亜人：LV2：HP14：ポーション、レイピア、グラディウス、セボリー、ファインレザー、ラウンドシールド、キャッツクロウ
LV6コボルト：亜人：LV6：HP23：ブロードソード、ライフポーション、レイピア、レザーガード、ラウンドシールド、キャッツクロウ

サ 行

サキュバス：悪魔：LV165：HP190：ミスティックベール、ビューティーベール、クィーンサークレット、アースティアラ、スターティアラ、ムーンクラウン、アルテミス
サラマンダー：精霊：LV115：HP190：ファイアージュエル、ファイアーオーブ、ファイアーマテリアル、フランベルク、ファングアクス、レッドピアス
ジャイアント：巨人：LV95：HP320：ブレードアクス、ミノタウロスホーン、ディスティニーコイン、グレートヘルム、マスターアーマー、ライフイーター
ジャイアントアント：昆虫：LV2：HP12：ラベンダー、ポーション、グラディウス、ダーク
ジャイアントクラブ：動物：LV5：HP21：ヒールポーション、ウォーターマテリアル
ジャイアントスコーピオン：昆虫：LV25：HP44：キュアポーション、マインゴーシュ
ジャイアントスネーク：動物：LV8：HP30：ヒールポーション、キュアポーション、ブラッドエキス
ジャイアントスパイダー：昆虫：LV30：HP32：キュアポーション、スピリットエキス
ジャイアントセンチピード：昆虫：LV29：HP51：キュアポーション、レッドスパイス、ライフポーション
ジャイアントバット：動物：LV15：HP36：ポーション、ブラッドオイル
ジャイアントビートル：昆虫：LV2：HP8：ラベンダー、ポーション、キュアポーション、ブラッドエキス
シャドウ：精霊：LV85：HP93：ダークオーブ、ダークマテリアル、ミストペンダント、シャドウローブ、シャドウベール
シャドウデーモン：悪魔：LV100：HP360：デビルホーン
シルバーウルフ：動物：LV38：HP80：ヒールポーション、シルバーアンクレット、シルバーダガー、ブラッドエキス
スケルトン：不死：LV43：HP101：ラウンドシールド、ブロードソード、ナイトシールド、ディスティニーコイン、ホワイトアッシュ
ストーカー：魔法生物：LV82：HP137：セージ、ウィンドロッド、ウィンドアロー、ウィンドマテリアル、サンダーオーブ
スノーベア：動物：LV50：HP92：ブラッドエキス、ウィンターケープ、アイスジュエル、フリーズオーブ
スピリットボール：不死：LV87：HP109：イビルマテリアル、ダークオーブ
ゾンビ：不死：LV35：HP90：ファインスカーフ、ヒールポーション、タリスマン、デ

冒険の心得1　前号未紹介のアイテムリスト①

ここでは、前号(66号)で紹介できなかったアイテムを紹介しよう。なお、特殊効果のあるアイテムのみ、その効果を説明しているぞ。

●アイスジュエル　●アクアショール：炎属性ダメージを減少、INT＋8　●アルケミスロッド：攻撃時に得られる経験値が2倍になる　●アンブロシア　●ウォーターマテリアル　●エナジークリスタル　●エリクシール　●エルダープレート　●エレメンタルオーブ　●エレメンタルガード：火、水、地、風の属性ダメージを減少　●エレメンタルマント：火、水、地、風の属性ダメージを減少　●ガーディアンアーマー：STR+12、CON+12　●ガーディアンシールド　●ガーディアンローブ：STR+24、CON+24　●グレイアッシュ　●サタンリング：MP自動回復、装備すると呪われる　●スピリットエキス　●スローンズレイピア：悪魔族に対してAT＋50　●セラフィムメイス：悪魔族に対してAT＋40　●ダンシングドール：MP0の気絶時に自動回復、そのときMPが最大値の5％分回復　●デビルメイス：与えたダメージの1／8MP吸収(最大8ポイント)、アンデット攻撃時にMP減少　(右へ)

冒険の心得2　前回未紹介のアイテムリスト②

(左から)●デモンローブ：出現した敵の数の5％分DFが上昇、POW+30、LUK＋16　●ドミニオンフェザー：死亡時にHPが完全回復した状態で復活　●ドロプニール：攻撃時に得られる経験値が2倍　●ファングアクス　●ファンタズムオーブ　●フィオソハーリング：受けたダメージの1／8分MP回復、INT+40、POW+40●フェンリル　●フォーチュンロック　●フリーズオーブ　●プリンスパンタクル：魔法詠唱時間を1／4短縮、INT＋8、MIN＋8、POW＋8、20％の確率でMP自動回復量＋4　●フレイムシールド：炎属性の攻撃を受けるとHP回復　●プレディクションプレート　精神状態異常を無効化　●マーリンズリング：INT+24、POW+16　●マインドローブ：INT＋5、MIN+22、POW＋4　●マジックマテリアル　●ミラクルパウダー　●ムーンガード：MP自動回復量＋5　●メテオスタッフ：メテオスマッシュ使用時にMAT＋40

以上が前回に紹介できなかったアイテムだ。特殊効果のあるアイテムは、どれもオイシイものばかり。がんばってすべてを手に入れたいところだ。

ポイントQ&A

Q：1人でプレイするときは、どんなパーティでプレイしたらいいのでしょうか？
A：あくまで一例ですが、基本はファイター、プリースト、ウィザード。ガンガン攻撃していくのなら、ファイター、ドワーフ、シーフ。防御に重点を置くのなら、ハンター、フェアリー、プリーストがオススメ。どれも3人パーティなのは、4人になってしまうと、逆に使いづらいから。どんなパーティでも、3人が妥当でしょう。

モンスターリスト

ゾンビ～ワイバーン

サ 行

ィスティニーコイン、グレイアッシュ

タ 行

ダークウィザード：亜人：LV140：HP910：スピリットエキス、アルケミストロッド、サタンリング、ガーディアンローブ、ドミニオンフェザー
ダークエルフ：亜人：LV870：HP463：エルブンブーツ、エルブンハット、エルブンマント、エルブンガード、エルブンボウ
ダークエルフ２（２回目）：亜人：LV100：HP563：エルブンブーツ、エルブンハット、エルブンマント、エルブンガード、エルブンボウ
ダークゴブリン：亜人：LV103：HP82：バトルアクス、ラベンダー、ファインアロー、ディスティニーコイン、ライフポーション、レザーガード、ファインガード
ダークメイジ：亜人：LV48：HP80：ウィザードポーション、ディスティニーコイン、クィーンローブ、リフレクトリング、レジストリング
デザートリザード：幻獣：LV81：HP150：バジリスクスケイル、ゴールデンハルバー、アースマテリアル
デスナイト：亜人：LV121：HP240：ディスティニーコイン、パワーガントレット、カオスレイピア、ブラックアーマー、ダークシンボル、ダークブレード
デュラハン：不死：LV80：HP808：ブラッドソード、イビルクリスタル、デーモンメイル
ドッペルゲンガー：魔法生物：LVプレイヤーと同じ：HPプレイヤーと同じ：ミラクルパウダー、エリクシール、アンブロシア、マジックマテリアル
ドラゴンゾンビ：不死：LV180：HP4,400：エナジークリスタル、ファンタズムオーブ、フォーチューンクロック、ガーディアンローブ、ガーディアンアーマー、ガーディアンシールド、マーリンズリング、フェロソハーリング
ドラゴンパピー：竜：LV40：HP700：ドラゴンアミュレット、ドラゴンホーン、ファイアーオーブ、ドラゴンテイル、ドラゴンスケイル、ドラゴンメイル、オリハルコンダガー
トレント：精霊：LV65：HP121：ヒーリングコロン、リカバーコロン、アースジュエル、ディスティニーコイン、タリスマン、アースマテリアル
トロール：亜人：LV130：HP850：ディスティニーコイン、ヒールタリスマン、パワーグローブ、ドロプニール、ドミニオンダガー

ナ 行

ノーブルマミー：不死：LV96：HP140：スピリットエキス、ジュエルリング、ブレスリング、ブルーアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス

ハ 行

ハードボーン：魔法生物：LV110：HP326：マジックマテリアル、ミノタウロスホーン、バーサーカーズボーン、ホワイトアッシュ、ドラゴンホーン
ハーピー：幻獣：LV56：HP103：マインドポーション、ディスティニーコイン、シーブリュート、フェザーグローブ、フェザーマント、フェザーシューズ、サンダーオーブ
バジリスク：幻獣：LV151：HP207：アースシールド、バジリスクスケイル、ゴールデンハルバー、アースマテリアル
ビッグバイパー：動物：LV18：HP80：キュアポーション、ブラッドエキス
ヒポグリフ：幻獣：LV65：HP121：ウィンドネックレス、フェザーペン、フェザーグローブ、フェザーマント
フライゴブリン：亜人：LV30：HP46：ジュエルロッド、フェアリーウィング、フェアリーパウダー、ディスティニーコイン、フェアリーコロン
プラチナナイト：亜人：LV120：HP400：ディスティニーコイン、シルバーガントレット、ダマスカスブレード、ディバインアーマー、レーヴァテイン
ブラックデュラハン：不死：LV110：HP358：ドゥームソード、イビルオーブ、デーモンメイル
ブラックナイト：亜人：LV87：HP151：フレイムソード、ナイトシールド、ダークマテリアル、パワーシンボル、ブラックアーマー、アンスウェラー
ブラックリザード：亜人：LV85：HP159：ダークネックレス、ファインレイピア、ディスティニーコイン、アースシールド、シルバーレイピア、ダークマテリアル
ブラッドシャドウ：精霊：LV102：HP140：イビルオーブ、イビルマテリアル、イビルネックレス、シャドウローブ、シャドウベール
ブラッドスケルトン：不死：LV62：HP141：クレイモア、マインゴーシュ、ディスティニーコイン、レッドアッシュ、ブラッドソード
ブラッドマミー：不死：LV95：HP190：ブラッドオイル、ジュエルリング、ブレスリング、レッドアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス
ブルースライム：不定型生物：LV61：HP85：ヒールポーション、ライフポーション
フレアサラマンダー：精霊：LV155：HP240：ライトオーブ、エレメンタルオーブ、ライトマテリアル、ファングアクス、ソルブレード、レッドピアス
フロストサラマンダー：精霊：LV95：HP190：アイスジュエル、フリーズオーブ、ブルーピアス、アイスヴェルダン、ミストダガー、フリーズアクス
ベヒーモス：精霊：LV150：HP2,160：アースマテリアル、ガイアスタッフ、エレメンタルリング、エルダープレート、パワーズアクス
ヘルオーガー：巨人：LV160：HP320：オウガアクス、キュアポーション、バーサーカーズボーン、レッドアッシュ、グリーンアッシュ、イビルネックレス、ヴォーパルアクス
ヘルハーピー：幻獣：LV120：HP180：マインドポーション、ディスティニーコイン、シーブリュート、フェザーグローブ、フェザーマント、フェザーシューズ、サンダーオーブ
ヘルハウンド：幻獣：LV157：HP178：ファインオイル、ラベンダー、ライフポーション、フレイムマテリアル、ファイアーネックレス、シルバーアンクレット
ポインゾンフラワー：植物：LV50：HP140：ベルベーヌ、セボリー、ヘンルーダ、ヒソップ、ナイトシェード、アンブロシア
ボーンゴーレム：魔法生物：LV99：HP326：マジックマテリアル、ミノタウロスホーン、バーサーカーズボーン、ホワイトアッシュ、ドラゴンホーン

マ 行

マーブルガーゴイル：魔法生物：LV80：HP121：ウィザードポーション、マジックマテリアル
マーブルガーゴイルズ：魔法生物：LV68：HP121：ウィザードポーション、マジックマテリアル
マミー：不死：LV78：HP142：ファインオイル、ジュエルリング、ブレスリング、ブルーアッシュ、アンブロシア、ジャッジバランス
メタルスライム：不定型生物：LV140：HP225：マジックマテリアル、ドロプニール、グレイアーク
メタルボール：魔法生物：LV87：HP200：マジックマテリアル、ミラーアーマー、リフレックス、リフレクトシールド、ファイアージュエル、アイスジュエル、アースジュエル、ウィンドジュエル

ラ 行

リザードマン：亜人：LV20：HP39：レイピア、ブロードソード、ディスティニーコイン、ファインレイピア、ミスリルレイピア
リビングアーマー：魔法生物：LV91：HP131：ライフポーション、シルバープレート、マジックマテリアル、ルーンガード、ルーンローブ、ガーディアンアーマー
リビングソード：魔法生物：LV80：HP80：バスタードソード、クレイモア、マジックマテリアル、ドゥームソード、ダマスカスブレード、ガーディアンソード
レイス：不死：LV67：HP105：エナジーボトル、アースローブ、ブラックアッシュ
レッサーヴァンパイア：不死：LV89：HP136：ジュエルブローチ、ダークネックレス、イビルネックレス、スピリットエキス、フェザーペン、ブラッドペン
レッドスライム：不定型生物：LV53：HP90：ヒールポーション、ライフポーション、ファイアーマテリアル
レッドドラゴン：竜：LV306：HP8,000：なし
レッドナイト：亜人：LV86：HP190：ディスティニーコイン、アイアンヘルム、ナイトフラグ、ブラッドソード
レブナント：不死：LV100：HP190：ミラクルパウダー、ディスティニーコイン、バーサーカーズドラッグ、スピードブーツ、パワーグローブ

ワ 行

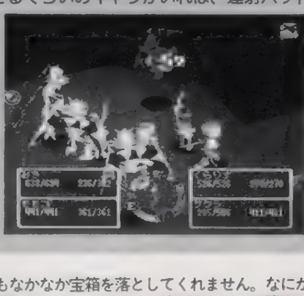
ワーウルフ：獣人：LV85：HP468：バーサークドラッグ、ブラッドダーク、ブレスリング、ヴォーパルアクス
ワータイガー：獣人：LV85：HP500：レッドスパイス、ブラッドダーク、バーサーカーズボーン、ヴォーパルアクス
ワイアーム：幻獣：LV86：HP162：レザーマント、ウィンドジュエル、ドラゴンテイル、ドラゴンスケイル、ドラゴンアミュレット
ワイト：不死：LV53：HP132：バトルアクス、バスタードソード、ボールハンマー、キュアポーション、エナジーボトル
ワイバーン：竜：LV96：HP700：ドラゴンホーン、ドラゴンメイル、グリーンアッシュ、ウィングブーツ

★はみだしコラム

●このモンスターに注意しよう！：不定形生物の「～スライム」は、どれも守備力が異常に高く、こちらの魔法をあまり受けつけない。そのうえ、すばやい動きであっという間にプレイヤーに近づいてくるのだ。この強敵「～スライム」を倒すには、ウィザードの石化の呪文が効果的。「～スライム」と遭遇したら、すぐに石化の呪文を唱えるようにすれば、こちらのダメージは少なくてすむぞ。
　また、不死系の「～シャドウ」も、かなりの強敵。しかし、雷系の呪文だけは、ほかの呪文に比べて効果があるので、これを使って「～シャドウ」を倒そう。

冒険の心得3　これでらくらくレベルUP！

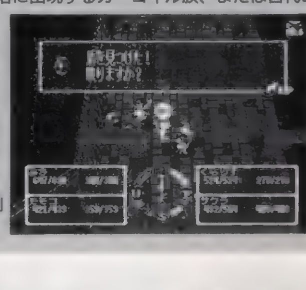
　古の塔のクリスタルメイズに出現するクリスタルガーゴイルは、経験値が高く、どんどん出現するのでイッキに大量の経験値が手に入るぞ。回復能力のあるアイテムを持ち、なおかつこのモンスターを数撃で倒せるぐらいのキャラがいれば、連射パッドのスイッチを入れておくだけでどんどんレベルが上がっていく。しかも、コイツは武器、防具を強化するアイテムを落とす（冒険の心得４を参照）ので、一石二鳥だ。ほかの手段としては、白銀の谷や湖上の遺跡のように、マップが狭いダンジョンを何度も出入りしてボスを倒す、という方法がある（時間がかかってしまうが……）。



▶ハンターを連れていけばやっかいな飛行型のクリスタルガーゴイルも簡単に倒せるぞ。

冒険の心得4　武器と防具を可能な限り強化！

　武器、防具を強化させるマジックマテリアルや、武器の属性を強化するマテリアル、キャラのパラメータを上昇させる「～アッシュ」（全６種類）を集めれば戦力が強化できるぞ。まず、マジックマテリアルは古の塔に出現するガーゴイル族、または古代の遺跡に出現するキマイラが狙い目だ。次に武器属性を強化するマテリアルだが、廃坑の地下６階、死者の迷宮の聖水浄化室に現れるスライム族を倒して集めよう。ほかには、ジャイアントクラブ、ウィングフィッシュなどからも入手しやすい。そして「～アッシュ」は、不死系やオーガー族、ボーンゴーレムなどの敵を倒すと集められるぞ。



▶ＬＵＫ値の高いキャラクターにモンスターを倒させればどんどんアイテムを落としてくれるぞ。

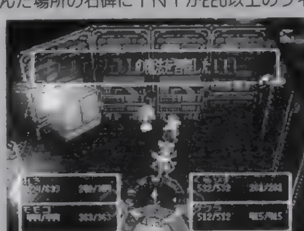
ポイント Q&A

Q：敵を倒してもなかなか宝箱を落としてくれません。なにか特定の要素が宝箱の出現に関係しているのでしょうか？
A：敵が落とす宝箱は、キャラのＬＵＫ値が高いほど出現率が高くなります。敵が落とすアイテムを狙うならパーティの中で一番ＬＵＫ値が高いキャラに敵を倒させるようにしましょう。また、ＬＵＫ値はレベルが上がるごとに変動するので、レベルＵＰ時にキャラの能力値を確認するように心がけてください。



冒険の心得5 レベル6の魔法がある場所は？

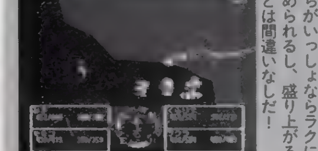
●遺跡の森：流砂の谷の地下へとワープする場所の真北にある隠し部屋の石碑にＩＮＴが160以上のフェアリーが触れるとサモン系の４つの魔法を拾得できる。●古の塔：最上階の端から真北にジャンプして、奥へ進んだ場所の石碑にＩＮＴが220以上のウィザードが触れるとメテオスマッシュ、ＩＮＴが210以上のプリーストが触れるとコールエンジェルを修得。●死者の迷宮：地下10階にある石碑にＩＮＴが240以上のウィザードで触れるとカオスフレアを修得。●湖上の遺跡：クラーケンの部屋の石碑にＩＮＴが190以上のプリーストが触れるとリインカーネーションを修得。



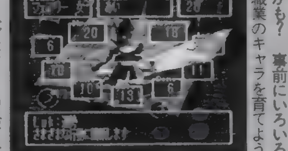
▶レベル６の魔法は効果バツグン！ フェアリーやウィザードがパーティにいたら修得させよう。

冒険の心得6 一度はプレイしたいマルチプレイ

１人でしか遊んだことがないという人は、ぜひとも一度友だちといっしょにマルチプレイをしてみてほしい。冒険の途中でも宝箱を横取りしたりして競いながら遊ぶのも楽しいし、お互いを助け合って協力するのも当然楽しいぞ。また、２人で協力しないと解除できない仕掛けなども多い。こんなとき友だちと協力すれば近道できたり、宝が手に入ったりするのだ。さあ、今すぐ友だちを呼んで冒険の旅に出てみよう！



◀１人ではツライ冒険も友だちがいっしょならラクに進められるし、盛り上がることは間違いなしだ！



◀マルチプレイ時に同じ職業のキャラがいるとイマイチかも？ 事前にいろいろな職業のキャラを育てておこう。

ポイントQ&A

Q：ダンジョンで先に進めなくなってしまったのですが、特定の職業のキャラがいないとクリアできない場合もあるのでしょうか？
A：すべてのダンジョンは、どの職業のキャラでもクリアできるようになっています。先に進めなくなったらときは、なにか重要なことを見逃しているのかも。現時点で行ける場所を徹底的に調べあげて、物語のカギとなるアイテムなどが隠されていないかよく探してみましょう。

桃太郎電鉄7

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

やっぱアレですよ、ロボ。キングボンビーを倒すためのカプセルロボ＆メカボンビーですよ。これが買いにくいところに研究所があるせいか、どうしても忘れがち。でも、今回も序盤の敵は「ボンビラス星ツアー」ですから、ロボは忘れてはなりません。ヤマトザムライくらいは手に入れましょう（自戒）。　（不本意ながら入道）

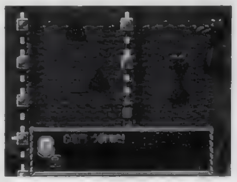
ついに『桃鉄7』最終攻略！　マップ上に隠されたさまざまな隠し要素と、マニアなキミも知らなかったようなアッと驚く秘密が満載なのだ。

発売中	▶¥5,800　▶ハドソン
TBL	▶MC(1ブロック)／MT

最終攻略　しゃぶりつくしてこそ、『桃太郎電鉄』なのだ！

前号で物件紹介もすべて終わり、カードやイベントに関するマメ知識も一段落ついた、「桃鉄7」。いよいよ、今回の隠し要素の紹介で攻略記事も最終回である。正直いって、ここまで知らなくてもプレイには何の影響もないようなポイントも多い（特に今回）が、知っていれば得をすることももちろんあるし、知らなかったために損をすることもある。特に前号までに掲載してきた物件リストの「臨収」の欄には注意してもらいたい。資金も乏しい序盤〜中盤は、なるべく臨時収入のある物件を選んで購入したほうが絶対に得だ。

ちなみに「桃鉄」最強の攻略法といわれる「リセット技」だが、1Pプレイでしか使えないのはもちろん、「7」では年1回4月にセーブするシステムになったので、せっかちなキミにはますます使いにくいぞ。

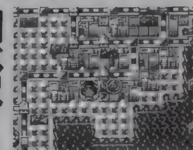


▲ギーガボンビーよりイヤなボンビラス星。リセットしたくなる？

今回の基本は虫メガネです

調べ尽くせ!!

マップを調べる基本は、「その他」のコマンドの中にある「ちいきデータ」の項目。これはマップ上のポイントを虫メガネで調べることができるというもの。各駅の物件（とその所有状況）を調べるのに使ったことはあっても、マップ上に置かれているものは調べてみたことがないという人も多いんじゃないかな？　簡単なことだが、意外と見落としがちなポイントだ。



▲虫メガネはⒶボタンを押しながらだと、速く動かすことができる。ポイントは◯ボタンで決定だ。

『桃鉄』シリーズ　3つのお約束

『桃鉄』シリーズではお約束ともいえる、3つの隠し要素は『7』でも健在。特に「女湯グラフィック」はしっかりチェックしておきましょう（男湯も？）。

音楽室＋美術室

◉BGM＋効果音＆グラフィック

音楽室（通称）には、新潟の駅名表示パネルの「潟」の字の線路を越えた真上の米俵を調べて、暗証番号（390）を入力すると入れる。ここでは「7」の全BGMと全効果音を選択して聞くことができる。また美術室（通称）は、6月に宇和島の駅名表示パネルの線路を越えた右の牛を調べて、開発スタッフの誕生日を当てる（30）と入れる。ここでは「7」の全イベントグラフィックを選択して見ることができる。なかなか見れないものも、これでバッチリだ。

温泉

◉女湯グラフィック3つと男湯1つ

温泉ラリーカードが新たに追加されるなど、温泉には力の入っている（？）「7」。お約束の女湯グラフィックも3つ用意され、新たなお楽しみ、男湯グラフィックまで追加されたぞ！……うれしくないかな？　細かな条件は下のマメ知識で確認してほしいが、あまり長く堪能しすぎると……。



キングボンビー!?

◀女湯で「戻りますか？」の問いに何度か「いいえ」と答えると、キングボンビーに大金を奪われてしまう。

ミニゲーム

◉シンプルなだけにハマるぞ！

「7」にも、シンプルながらハマるミニゲームが2つ隠されている。1つは、富士山のちょうど中央を調べると遊ぶことのできる「坂のぼり」。これは金太郎を操作して、岩やタマゴ、デビルといった障害物を避けながら坂を登り続けるというもの。ポイントはダッシュの距離とジャンプの高さの関係を把握すること。2つめは、グアムの駅の真下のパイナップルを調べると遊ぶことのできる「もぐらたたき」。システムは一般的なもぐらたたきと同じだが、レベルが上がると押さなければならないボタンの種類が増える（PSの4つのボタンにあわせてレベルも4段階）のだ。やしゃ姫を3回叩くとゲームオーバー。

隠し要素に関するマメ知識

●映画製作への出資：11年目の4月に10億円以上持っていると、映画製作への出資をもちかけられる。結果は翌年1月に映画が公開されて臨時収入となるか、大損（出資した金額が戻ってこない）となるかが決まる。●男湯グラフィック：白浜の露天風呂（1億円）を最大まで増資してから白浜の北にある温泉を調べると、男湯グラフィックを見ることができる。　●女湯グラフィック（鹿児島）：どこでもいいので温泉物件を1件以上所有し、7月に鹿児島の北にある温泉を調べると、女湯グラフィックを見ることができる。　●女湯グラフィック（登別）：エンジェルカードを持っているときに登別の北西にある温泉を調べると、女湯グラフィックを見ることができる。●女湯グラフィック（松山）：松山の南西にある温泉を調べると「日本の国土は何万平方キロメートルですか？」というクイズが出題される。これに正解すると（正解は「37」万平方キロメートル）、女湯グラフィックを見ることができる。　●女湯グラフィック（キングボンビーの出現）：女湯グラフィックの画面で「戻りますか？」という秘書の問いに何度か「いいえ」と答えると、キングボンビーが現れて大金を奪われる。「いいえ」と答える回数はランダムで決定され、奪われる金額は、年数×1億円。ちなみに、これには卑劣な使い道もある。どうしてもコンピュータに勝てなくて悔しいという場合に「その他」コマンドでいったんCOMを人間に切り替えて自分で操作できるようにして、松山の女湯グラフィック（特に条件がないので容易に何度でも表示できる）とキングボンビー出現を組み合わせて、多額の損害を与えることができるのだ。もちろん、物件を手放すときは独占物件を優先的に手放してあげよう。　●99年ありがとう：99年プレイを終了すると、さくまあきら氏をはじめとする開発スタッフが「7」制作のために旅立った取材旅行の旅行記を読むことができる。　●さくまあきらの大道楽：渋谷の真上にある小さな空き地を調べると、「さくまあきらの大道楽」というハガキ投稿本の情報を読むことができる。　●新宿のゲームセンター：新宿のゲームセンターを買ったときに遊べるミニゲームは「もぐらたたき」。　●台風の進路：台風には、以下の8コースの進路がある。①鹿児島→熊本→長崎→有田→佐世保　②鹿児島→熊本→博多→下関→萩→秋田→弘前→青森　③鹿児島→高知→高松→明石→鳥取　④鹿児島→高知→白浜→新宮→伊勢　⑤鹿児島→大分→別府→萩　⑥高知→徳島→和歌山→敦賀→福井→金沢→富山　⑦高知→徳島→和歌山→奈良→松阪　⑧高知→松山→広島→出雲→松江　●チーズまんじゅう屋について：宮崎の駅名表示パネルの「崎」の字の上のヤシの木を調べると「7」開発スタッフの実家であるチーズまんじゅう屋さんに関する情報を読むことができる。　●鉄道グランプリの加速：鉄道グランプリでサイコロを2つ振ることができる、いわゆる「加速」状態はランダムで発生する。特に条件や確率はなく、単純に運任せだ。　●ドジラ＆ミミラ：ドジラとミミラの出現条件は、4年目以降に、下記のいずれかの出現駅の物件が5件以上所有されていると、出現する。出現駅は、以下の通り。ドジラ＝札幌、青森、仙台、千葉、東京、新宿、横浜、新潟、熱海、名古屋、金沢、京都、大阪、高知、広島、博多。ミミラ＝弘前、富山、上野、奈良、岐阜、大阪。●ハサン仙人：キングボンビーのカウントダウンが5以下になったときに、高山の1つ右のカード駅に止まると、ハサン仙人が現れてカウントを10に戻してくれる。　●ミニゲームの高得点：ミニゲームで99点を上げると賞品として「貴重な」カードがもらえる。ただし、何のカードがもらえるかは非公開。　●桃太郎ランド：桃太郎ランドを買ったときに遊べるミニゲームは「坂のぼり」。　●モモトラマンの成功／失敗：モモスラのタマゴの排除とドジラ（＆ミミラ）の撃退に活躍してくれるモモトラマンは、4分の3の確率で成功し、4分の1の確率で失敗する。

ポイントQ&A

Q：「リセット技」についてもう少し詳しく教えてください。

A：「7」は年1回4月のセーブにシステムが変わったので（前作までは毎月）、場合によってはかなり（状況が）戻されるというデメリットがある。しかし、前作までとは違ってサイコロの目が変わるという新たなメリットもある。このデメリットとメリットを天秤にかけて、リセット技は慎重に使おう。あまりオススメはしないが。

Bust A Move

Dance&Rhythm Action

華麗なダンスアクションが楽しい『Bust A Move』。
このゲームをさらに熱いものにする隠し要素を大特集!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

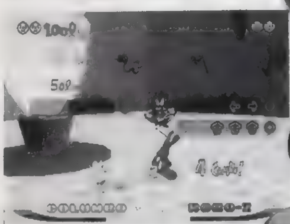
キャラたちの華麗なダンスが楽しい『Bust A Move』。全キャラでクリアしてしまったので、「もういいや」って思っている人はいないだろうか？　このゲームには、まだまだ隠された要素がたくさんある。これを使えば、対戦は（対ＣＯＭ戦も含めて）もっと楽しいものとなるのだ。今回は、そんな要素を大特集するぞ！　（平）

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶エニックス
	▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

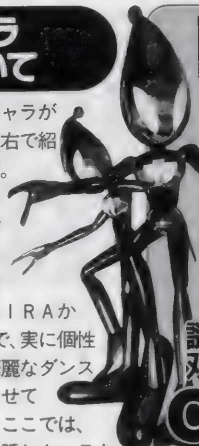
COOLで熱いダンスバトル！『Bust A Move』の隠し要素を一挙公開!!

隠しキャラ4人について

このゲームには、隠しキャラが用意されている。それが、右で紹介している４人（人？）だ。これらのキャラは、ゲーム中に敵として、あるいは背景（!?）として登場しているので、きっと見覚えもあることだろう。ＣＡＰＯＥＩＲＡからＢＵＲＧＥＲ ＤＯＧまで、実に個性的なキャラクターたちが華麗なダンスでプレイヤーの目を楽しませてくれたのはご承知の通り。ここでは、そんな魅力あふれる４人の隠しキャラを使ってプレイする方法を紹介するぞ。これで、プレイ中に見せてくれた彼ら独特のイカすダンスを、プレイヤーの手で再現することができるのだ!!　手に汗握るダンスバトルが、より白熱することは間違いないぞ。

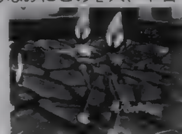


▲ＲＯＢＯ－Ｚ対ＣＯＬＵＭＢＯの最大V.S.最小対決。……なのだが、対戦時はＲＯＢＯ－Ｚが縮小される。



使用条件 難易度ノーマルで、対COM戦をオールクリアする（コンティニューしても可）

対COM戦で、中ボスとして登場するCAPOEＩRA。２人でシンクロして踊る、謎の宇宙人だ。妙にダンスのシンクロ率が高いのは、双子だから。この２人を使えば、ほかのキャラでは見ることのできないコンビネーションダンスが楽しめるぞ。その名が表す通り、格闘技のカポエラを思わせるダンスを得意としている。ちなみにこの２人、本名はキキ&ララというらしいが、区別はつかない(笑)。



謎のダンサブル双子宇宙人 CAPOEIRA

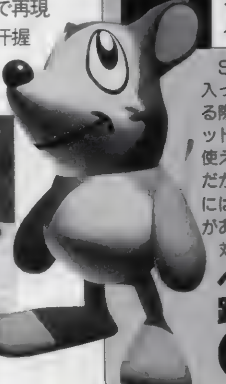


使用条件 難易度ハードで、対COM戦をオールクリアする（コンティニューしても可）

対COM戦で、ラスボスとして登場するROBO－Z。対COM戦時はあまりの巨大さに驚かされたが、２Ｐ対戦時はほかのキャラと同サイズになっての登場となる。そのためインパクトは弱くなるが、その分落ち着いてダンスを楽しむことができるだろう。彼は、ロボットというわりには、他キャラと同じようになめらかに動く。「本当に機械なのか!?」という疑問はさておき、スケールの大きなダンスを楽しもう。



変幻自在に踊るロボット ROBO-Z



使用条件 難易度ノーマル、CAPOEＩRAとROBO－Zを出した状態で、SHORTYを使って対COM戦をオールクリアする（コンティニューしても可）

SHORTYのペインターパンツのポケットに入っているネズミ。SHORTYでプレイしている際、５つコマンドのダンスを成功させるとポケットから飛び出ていっしょに踊りはじめる彼を、使えるのだ。ダンスの内容はSHORTYと同じだが、小さくかわいい彼には間違いなく別の魅力がある。SHORTYと対戦させてみる？



ペットのネズミも踊りまくる！ COLUMBO



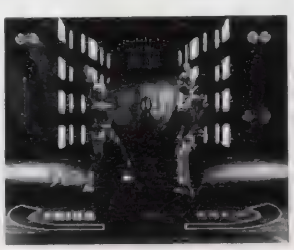
使用条件 難易度ノーマル、CAPOEＩRAとROBO－Zを出した状態で、HAMMを使って対COM戦をオールクリアする（コンティニューしても可）

HAMMステージのバックで、ハンバーガーを売っている（？）犬。ダンスバトルが佳境になるとガマンしきれずいっしょに踊り出すお調子者の彼を使って、バトルができるのだ。ちなみに、ダンスの内容はHAMMとまったく同じ。

お調子者のハンバーガー売り BURGER DOG

隠しダンスコマンド

画面の指示通りにコマンドを入力して見られるダンスも魅力的だが、そのほかにも、このゲームには各キャラに４つずつ隠しコマンドが用意されている。隠しコマンドを入力すれば、通常とは違ったダンスが見られるぞ。華麗なダンスがウリの１つの『Bust A Move』せっかくだから隠されたダンスも見ておこう。ただし隠しコマンドは、自分のソロパートのときに入力することが条件だ。それ以外では、コマンドを受けつけてくれないぞ。自分がソロパートになるときを覚えておくと、隠しコマンドを入力しやすいハズ。そのほかは、普通のコマンドと同じで、４拍目にタイミングよく○か⊗を押せばいいのだ。



▶隠しダンスをいかに利用するかで、対戦は有利になる。うまく利用して戦いを有利に導こう。

キャラ名	コマンド
HEAT	↑↓↑○
	↓↑↓⊗
	→←→○
	↓↑↓○
FRIDA	↑↓↑○
	→←→⊗
	↓←↑○
	↑→↓⊗
STRIKE	↑↑←○
	←←→○
	→←←↑○
	←↑↓→⊗
HAMM & BURGER DOG	↓→↑○
	↑←↓⊗
	↑→↑○
	↓←↓○

キャラ名	コマンド
SHORTY & COLUMBO	↓↓↓○
	←→↑⊗
	↑↑↓⊗
	↑↓←→○
KELLY	→←→○
	→←←○
	→←→⊗
	←↑→○
GAS-O	←↓→↑○
	↑←↓→⊗
	→↓←↑⊗
	↓→↑←○
PINKY	↑←↑○
	→←↓○
	↑↓→⊗
	←→↓⊗

キャラ名	コマンド
HIRO	→↑↓○
	↑←→⊗
	←←↓○
	→→↑⊗
KITTY-N	↓↓→○
	↑→→↑⊗
	→↑←↓⊗
	←→↑←↓○
ROBO-Z	↑↓←→○
	↑←↓→⊗
	↓↑↓↑○
	↓↓→←←○
CAPOEIRA	→↑→⊗
	←↓←↑⊗
	→↑→←○
	↓↑←↓○

ポイントQ&A

Q：対戦でどうしても勝つことができません。なにか手っ取り早く勝つためのいい方法はありませんか？
A：ソロパートが勝利のカギだ！　相手がソロパートに突入するタイミングを覚えておいて、そのときにボムを使おう。そうすれば、相手はソロパートを、２ターンもつぶすことになる。また、短いソロパートには隠しダンスを使うといいだろう。普通のダンスよりコマンドが少し難しいが、高い点数を得ることができるのだ。

スペクトラルタワーII

冒険に詰まって困っているという人に朗報! オススメアイテムやNPCの傾向や対策など役立つ情報を一気に紹介していくぞ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回、いろいろな役立つ情報を紹介したわけですけど、皆さんは何階まで到達しましたか? そんなこんなで、実際最上階にたどり着くまでに必要なのは根気と努力! どんな困難が待ち受けていようとも決してくじけずに頑張ってくださいね。ちなみにエンディングはスッゴク感動ものですよ。（小岩）

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶アイディアファクトリー
	▶MC(1ブロック)

"役に立つアイテムリスト"と"NPCの傾向と対策"を伝授

最上階が10000階と非常に道のりが長い『スペクトラルタワーII』。この長期戦を乗り切るためにまず重要となってくるのが、冒険者をサポートしてくれるアイテムだ。そこで今号では、94種類あるアイテムの中から、25種類の役立つアイテムを紹介するので、ぜひ参考にしてほしい。また、どのNPCとパーティを組むのかも大切な要素。NPCには、8人の冒険者に加え、8体のモンスターがいて、いずれも仲間になる可能性を持っている。それぞれが特徴的で仲間にすれば確実に戦力はアップするが、ルーツ技の強さや、成長後のバランスから考えると、選んで得なのはやっぱり8人の冒険者。ということで、各NPCが秘めた能力から、出現時の対応などを紹介しているので、しっかりチェックしておこう。自分の能力、現時点で扱えるルーツ技とNPCの特性を比較して、現状に適したNPCを仲間にするのだ。そうすれば、最上階までに待ちかまえている強敵も簡単に倒せるはず。ライバル2名の特徴も併記したので役立ててね。また〝食事レベルと食事の関係〟や〝ルーツ番号の謎〟も要注目だぞ。

アイテムをゲットする3つの方法

●宝箱から入手……宝箱を叩いて予想ゲージの緑の部分で止まると中身を獲得できる。赤い部分で止まると箱の中身が壊れ、しかも罠が発生することもあるので注意。
●商人から買い取る……商人に話しかけ、メダルと交換でアイテムを買い取る。商品の品ぞろえはランダムだ。
●敵から盗む……戦闘中に「裏技」のルーツ技の「盗む」を使って敵から奪い取る。「盗む」は〝シーフ〟や〝アイテムハンター〟のルーツで修得可能。「幸福のカード」や「スカラベ」など重要なアイテムが手に入ることも。

役に立つアイテムリスト

ここでは、アイテムの中から特に役に立つオススメのアイテムをピックアップして紹介するぞ。これを足がかりにして10000階という果てしない「永遠の塔」を制覇してほしい。

アイテム属性	名称	内容	出現度	価値	装備LV	食事LV
剣	エクスカリバー	神々が人に与えたという神聖剣。強力な光の魔力を宿している	3	7	108	999
剣	ドラゴンブレイク	竜のウロコを切り裂く魔力を宿した魔法剣。対竜能力に優れている	3	6	26	999
剣	フラッシュソード	神聖な光を放ち、邪悪な霊を払ってしまう。対霊能力に優れている	3	6	24	999
剣	サムライブレード	刀身に鬼を切り裂く魔力が宿っている。対鬼能力に優れている	3	6	22	999
杖	ユニコーンロッド	ユニコーンの角で作られた杖。使うと病気、呪いをランダムで回復する	3	7	15	750
杖	ドマンビーロッド	装備すると宝箱を開錠時に叩く回数が1増加する	3	7	14	740
杖	フェアリーロッド	使用すると妖精が現れてカギと扉の場所まで導いてくれる	3	7	12	730
杖	ペロペロステッキ	杖の中では強力な部類。しかも、食べるとHPが150回復する	3	5	10	10
アーマー	シルバーアーマー	白銀に輝く鎧。聖なる魔力で邪悪な力を跳ね返す	3	6	77	999
アーマー	サムライアーマー	鬼斬り人が好んで使用した鎧。鬼種族の攻撃を防ぐことができる	3	6	24	999
アーマー	アイアンアーマー	高い防御力を持つ戦士の鎧。ストーリー中盤まではこれが有効な防具	4	5	20	999
食べ物	きのこ	鮮やかな色のきのこ。食べるとHPが300回復する	3	1	—	200
食べ物	くさい生肉	少しいやな臭いのする肉。食べるとHPが300回復する	4	1	—	110
食べ物	なにかの生肉	不気味な色をした正体不明の肉。食べるとHPが150回復する	4	1	—	100
食べ物	イモムシ	コロコロと可愛らしい「イモムシ」。食べるとHPが300回復する	2	1	—	90
道具	パピルス	ルーツの番号が記された紙。全部で9種類ある	2	1	—	170
道具	修行の心得	使用すると各ステータスが上昇する。ルーツによって上昇率が変化	7	4	—	600
道具	せいすい草	使用すると呪いポイントを30回復する	5	4	—	0
道具	どくけし	使用すると病気ポイントを30回復する。食べるとHPを5回復する	5	4	—	0
道具	スカラベ	使用するとダンジョン内から一気に「運命の町」まで戻ることができる	4	6	—	400
道具	ベラカス	使用すると塔の最高到達階や町などの中継地点にワープできる	1	4	—	400
道具	ケロタン	使用するとフロア内に存在するすべての罠を回避できる	4	5	—	80
道具	マジカルリカー	栄養たっぷりの健康ドリンク。飲むとHPが400回復する	5	4	—	50
道具	幸福のカード	使用すると数階～数百階上の階層にたどり着く	4	8	—	100
道具	魔法のといし	アイテムの錆びを落とす。もしかすると強力な装備品が手に入るかも……	4	7	—	980

NPC8人+2人のライバルの傾向と対策

キャラクター名	出現時の対応	修得ルーツ技やその傾向
ラフウィンド	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	剣技と魔風のルーツ属性の技を得意とし、回復魔法も使える万能型
影王	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	剣技や魔炎、裏技など攻撃力を重視した技を多く使う
鉄	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	扱う技のほとんどが剣技でHPも他のキャラに比べると高い
ヒューリー	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	剣技、魔風、魔地、自然など多彩なルーツ属性の技を扱う
アイアイ	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	魔炎、魔風など、魔法系のルーツ属性の技を主体とする戦いが得意
クッキー	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	扱う技のほとんどが全体攻撃でザコ敵との戦闘で重宝する
メルン	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	回復系の技が得意なので自分が戦士系ルーツの場合に仲間にしよう
蘭花	アイテムの購入、雑談、バトル、NPC交渉	格闘、魔水、魔風のルーツ属性の技を使いこなす
クク	雑談、体力回復	ライバルとして登場するが、体力回復をしてくれることもある
ブレイク	雑談、バトル	ライバル。剣技・魔法ともに優れ、中盤以降は全体攻撃も多用する

◉宝箱開錠に失敗! そのとき……

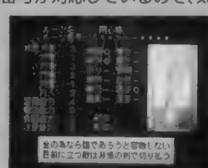
宝箱を叩いて予想ゲージの赤の部分に止まると失敗となるわけだが、その場合、罠が作動することがある。罠には5種類ありそれらのダメージ内容は以下の通り。
●病気レベルが10上昇する。
●呪いレベルが10上昇する。
●持っているアイテムの中からどれか1つを失ってしまう。「スカラベ」など、重要なアイテムだったら悲惨。
●大爆発を起こし、体力が1になる。回復アイテムや回復系ルーツ技を持っていないときに発生すると大変なことに。
●病気、呪いレベルがともに100上昇し、HPが1になってしまう。罠の中でも最悪のもので回復するのが大変。

◉食事レベルと食事の関係

HPが減ったときにはアイテムを食べて回復させるが、それぞれのアイテムには食事レベルが設定されている。自分の食回復能力がアイテムの食事レベルを上回っていればHPが回復するぞ。例えば、〝くさい生肉〟のようにいかにも体に悪そうなアイテムでも食回復能力が食事レベルよりも高ければ、ちゃんとHPが回復する食べ物となる。ただし、剣やアーマーなどの装備品は、特殊なものを除いて食べることができない。

ルーツ番号の謎

130種類以上ものルーツを発見するのは難しいが、実はそれぞれのルーツには、公共施設や雑誌社、ゲームメーカーなどの電話番号が裏ルーツ番号として設定されているのだ。100社以上の電話番号が対応しているので、気になる番号があったらかたっぱしから入力するのも1つの手だ。



▶試しにDPS編集部の電話番号を入力すると……。

質問大募集!

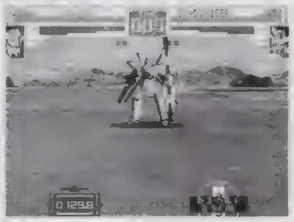
電撃PSでは、みんなの質問を大募集中です!! あんな謎やこんな謎が解けなくて困っているというアナタ。そんなときは迷わずハガキに内容を詳しく書いてDPS編集部まで送ってね。どんな難解な質問も我がDPSのライターがすぐに解決してくれますよ♥
あて先■〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃プレイステーション編集部 「電撃Q＆A」係まで

ウラワザデータベース Ver.6.7

「このワザできね～じゃん」(なにせバグワザですから……)「できないんですけど」(そりゃ、バグですから……)「あのぉ～」(だからバグワザは確実じゃないんですぅ～!!)

LV20 リアルロボッツファイナルアタック

★とっておきの視点変更



サンライズキャラ総出演のロボットバトルが楽しめる「リアルロボッツ～」で、さらに臨場感を増すワザが見つかったぞ。やり方は簡単で、機体セレクト画面でⓈを押しながら決定するだけ。これで、コックピットからの視点でプレイできるようになるぞ。ただし、1ステージ終わるたびに視点が元に戻ってしまう。継続したい場合には、ロード中にもう一度Ⓢを押そう。

▲距離感が変わってちょいとプレイしづらい。迫力を選ぶか、遊びやすさを選ぶか、難しいところですぅ。

LV20 メルティランサー Re-inforce

★とにかくエンディングを見たい人は……

最初から最後まで、COMが勝手にゲームを進めてくれる（進めてしまう）奇妙なワザを紹介しよう。戦闘シーン以外のときに、2P側でL1+L2+R1+R2+Ⓢを押しながら✕を押す。すると、何もしなくても勝手にゲームが進んでいくぞ（ただし、COMの思考はかなり適当）。

LV20 ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～

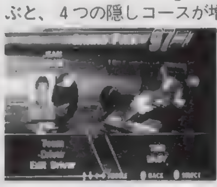
★全店の様子を生中継!

画面を店内視点に切り替えたら、△を押して売り上げ表を表示させる。ここで✚右を押して表を右端までスクロールさせたらL2を押そう。すると、店舗ごとの客足を示すミニウインドウが表示され、一画面で全店舗の売り上げ状況をチェックできるのだ。

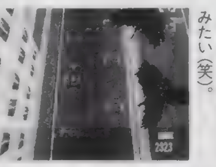
編集部情報 FORMULA1 97

★簡単お得な名前入力 ～その1～

入力するだけで、おいしい効果が得られる名前を教えちゃおう。方法は簡単で、「グランプリモード」の「ドライバーズエディット」を選び、上下2段分の名前をそれぞれ入力するだけ。①「TOO」「EASY」：名前入力後モード選択画面に戻って「アーケードモード」を選択すると、いくつもの隠しコースを選択することができるようになっている。②「ZOOM」「LENSE」：これを入力すると、すべてのモードのプレイ画面が「見下ろし型」に変更される。色合いなどは微妙におかしくなるが、独特の操作感は一見の価値あり。③「BILLY」「BONUS」：入力が終わったら「グランプリモード」を開始。「サーキットセレクト」を選択後、「トレーニング」か「シングル」を選ぶと、4つの隠しコースが増えている。



◀ネームエントリーはこんな感じになる。

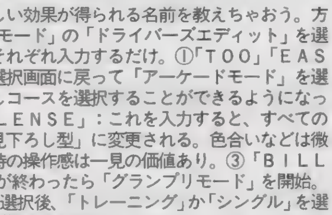


◀まったく別のゲームみたい（笑）。

LV50 ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー

★隠しコマンド全部まとめて公開!

以前にも紹介した「ミニ四駆～」の追加情報が届いたぞ。前回掲載分も含めて一気に紹介しよう。以下のコマンドを、タイトル画面で入力すればOKだ。①ビートマグナムを使う：1P側で、△、○、✕、□を2セット入力。②サイクロンマグナムTRFを使う：1P側で、✚上、右、下、左を2セット入力。③「シナリオモード」にマシン紹介を追加：2P側で、①と同じ操作をする。④「フリーバトル」で、2つのコースが追加される：2P側で、③と同じ操作をする。⑤「フリーバトル」に隠し車種追加：どの車種でも構わないのでL2、又はR2を押しながら選択して、そのままセッティングまで押し続ける。L2ならビークスパイダー、R2ならファイターマグナムを使える。



▶ただでさえ車種が多いのに、まだこんなマシンが隠されていたとは……。

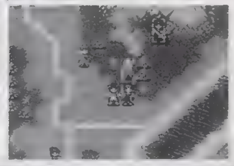
LV50 ファーランドストーリー ～四つの封印～

★ちょっと卑怯な遠隔攻撃

キャラの攻撃範囲外からちくちくと攻撃できるワザが見つかったぞ。ワザの使用条件は2つある。①自キャラ（誰でもいい）の攻撃範囲内に、1人でもいいから攻撃可能な敵がいること。②攻撃目標となる敵キャラが、自キャラ（①とは別のキャラ）の移動範囲内にいること。以上の条件を満たしたら、以下の説明通りに行動しよう。まず、②の自キャラを目標の敵キャラまで移動させて、[攻/回]、[待機]2つのコマンドが表示されたら✕で移動をキャンセルする。そして元の位置まで戻ったキャラを選択すると、先ほど表示された[攻/回]が残っている。ここで攻撃を選択すると、範囲外から敵を攻撃することができるのだ（必ず成功するわけではないので注意）。



▲とりあえず近づいて、やっぱりやめたって感じでキャンセル。

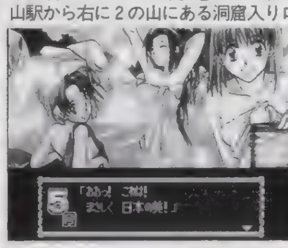


◀でも、しっかり届いちゃうんです、はい。（卑怯？ 何それ？）

LV80 桃太郎電鉄7

★虫眼鏡でズームアップ!

シリーズを通して不動の人気を誇る「桃鉄」の、思わずニヤリとしてしまう小技を紹介。基本は、ゲーム中に自分の順番が回ってきたら「その他」～「ちいきデータ」のコマンドを選択して、以下のポイントを虫眼鏡で調べてみよう。①新潟駅から上に1、右に2の米俵。②渋谷駅から上に1の小さな空き地。③静岡駅から上に7、左に1の富士山の中腹。④松山駅から下に1、左に2の温泉。⑤宮崎駅から上に2、右に2のヤシの木。⑥グアム駅から下に2のパイナップル。⑦高山駅から右に2の山にある洞窟入り口。⑧6月に、宇和島駅から上に1、右に1の牛。⑨エンジェルカードを持っているときに、登別駅から上に6、左に2の温泉。⑩白浜の露天風呂を最大まで増資してから、白浜駅から上に2、右に2の温泉。詳しくはP138、「桃太郎電鉄7」のPQを参照してね。



◀おおっ！ タオルの下のふくらみが……いや、健康的な肌が（喜）!!

LV20 ドミノ君を止めないで。

★隠しキャラいろいろ

みょ～な雰囲気が楽しいアクションPZG「ドミノ君～」の、隠しキャラ出現情報を公開！ ①一度クリアする。②全ステージで県内1位になる。③全ステージで東洋一になる。以上、それぞれの条件を満たすごとに、隠しキャラが増えていくぞ。

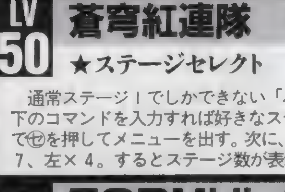
LV50 蒼穹紅蓮隊 黄武出撃

★ステージセレクト

通常ステージ1でしかできない「ハイスコアバトルモード」が、以下のコマンドを入力すれば好きなステージが選べるぞ。タイトル画面でⓈを押してメニューを出す。次に、✚左×3、右×8、左×5、右×7、左×4。するとステージ数が表示されるので✚キーで選ぼう。

編集部情報 FORMULA1 97

★簡単お得な名前入力 ～その2～



先ほど紹介した名前入力ワザと同じ要領で、以下の名前を入力しよう。①「LITTLE」「WEELZ」：何倍にも膨れ上がったタイヤに、マシンが埋もれてしまう。②「CATS」「DOGS」：このワザを試す前に、まず天候を「Rainy」に変更しておくこと。すると、レース中にカエルが降ってくるぞ。どちらも役に立たないけど笑えること間違いなしだ！

▲ピットいらずの大ボリューム！ でも、ステアリングをきった瞬間に車体が潰されそうなのは気のせい？

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK！

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
東京都千代田区
神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F
DPSウラワザ係
FAX
03-5281-5232
24時間受け付け中！

今月の採用者：LV80（1名）／神奈川県 梁瀬博一くん。LV50（3名）／兵庫県 藤野祐真くん、大分県 斉藤友昭くん、福岡県 佐藤宏徳くん。LV20（4名）／京都府 YMRくん、東京都 佐山望くん、青森県 河東正治くん、東京都 美濃部徹くん。

ゼノギアス はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

格闘ゲームばりに派手な必殺技が飛び出す迫力の戦闘シーンや、息もつかせぬストーリー展開でプレイヤーを引きつけるなど、スクウェアの新作RPG『ゼノギアス』には見どころがいっぱい！　今回の「はじめて物語」では、そんな本作の魅力にいろいろな角度から迫るのだ!!



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO! ——— その1

●遊び込むほど引き込まれる、そんなRPGなのです

精巧に造り上げられた立体的なフィールド内を、ジャンプやダッシュを駆使して移動する。ここだけ聞くと何だかA・RPGのようですが、最近ではコマンド入力を主体にゲームを進める"普通"のRPGにも取り入れられているシステムです。『ゼノギアス』も、そんなタイプのRPG。このゲームは、分かりやすくいえば『FFⅦ』のようにワールドマップを移動しているときは、基本的に平面的なトップビューの視点で画面が移動します。そして、町やダンジョンなどのスポットに足を踏み入れると、立体的な構造のフィールドに画面が切り替わる仕組みになっています。町やダンジョンなどではダッシュ、ジャンプ、視点変更などの操作をうまく使って、情報集めや探索を行うことになるのです。ただこの3Dフィールドには、



▲最初は少々キツイですが、プレイ時間に比例して楽しさは増していきます。

視点の変更が左右にしかできないため周囲の様子を完全に把握するのが難しいという難点があります。また、ボタン入力に対するキャラクターの反応も少々ぎこちないため、操作は慣れてしまうまでかなり戸惑うでしょう。この2つのウイークポイントを克服するまで我慢できるか否かが、『ゼノギアス』を最後まで楽しめるかどうかの分かれ道といっても過言ではありません。基準をあげれば、2番目のダンジョン「黒月の森」をクリアする頃には気にならなくなっていることでしょう。中盤からのストーリー展開は構成、演出、ボリュームのどれをとっても秀逸なので、遊び込むほどゲームに引き込まれることうけあいです。魅力あふれるキャラクターたちが織りなすドラマティックなストーリーを、エンディングまでじっくり楽しめることまちがいなしです。



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO! その2

●戦闘ではこの点に気をつけましょう

このゲームの大きな特徴である戦闘シーン。既存のＲＰＧにはない独特なシステムが満載されているので、最初はかなり戸惑うかも知れません。そこで、実際に戦っていく上での注意点を紹介しましょう。まずはキャラ戦ですが、これはザコを倒して経験値を得るよりも、とにかくボタンを押して必殺技を覚えることが重要です。とはいえ、イベントに翻弄されっぱなしのこのゲーム。なかなかザコ戦に出会うことができません。ある程度行動が自由になったら、じっくり稼いでおきましょう。一番のオススメは、マルー救出直前のアヴェ。ここの砂漠にはギア＋キャラの組み合わせの敵が出てきます。こいつに会ったら、１人だけギアに乗せ、残りを生身のまま戦わせましょう。するとなぜか、敵のギアはこちらのギアに対してしか攻撃してこないのです。その間、生身の２人がひたすら敵のギアを攻撃するのです。これだと、相手はギアなのでほとんどダメージはなく、いつまででも攻撃していられます。こういった現象が起こるのはここだけですので、取りあえずここで稼いでおけばかなり先の展開が楽になります。次にギア戦での注意ですが、ＨＰ回復は、フレームＨＰ回復アイテムを装備させないとできません。フレームＨＰ系のアイテムは、キスレブのギアドック以降で入手できるので、この後の展開では必ずこのフレームＨＰを装備させましょう。また、そのほかの装備品は、敵にあわせて臨機応変に変えていきましょう。下手に装甲板をつけるより、特定の効果を無効または半減化するアクセサリーを優先させた方がいい場合もあります。なお、ギア戦は経験値が高いので、レベルを上げたいときならオススメです。



▲特定のボス戦などでは、ギアの装備しているアクセサリーが勝敗を分けることもある。



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO!　その3

●ゲームの途中で行きづまらないための注意点

ゲームバランス、謎解きともに緩和の傾向にある最近のRPGでは、「行き詰まる」という言葉そのものをあまり耳にしなくなりました。しかし、この『ゼノギアス』に関しては話は別。ストーリーの進め方がわかりにくいポイントや、ギアに乗ってのボス戦、イベント戦闘の連戦、ヘタをすると本当に脱出不可能になってしまうゲーム進行上の袋小路などもいくつか存在します。ここではそんな状況に陥らないための注意点を紹介していきましょう。まず、ゲームの途中で次に何をしたらよいのかが分からなくなった場合。これは、大きめのストーリーイベントが終わったあとにまれにあることで、大体はしらみつぶしにキャラクターに話しかけてまわると解決できます。意外なキャラクターとの会話が次の展開に進めるキーになっていることもあるので、面倒がらずに片っ端から話しかけましょう。次に行き詰まるケースとして多いのが、ギアに乗ってのボス戦や、イベント戦闘の連戦でどうしても勝てないパターン。これに関してはギアの性能を十分に上げておくだけでなく、アクセサリーと特殊装備も充実させておくことが大事です。一度戦ってみて、電撃属性を持つ攻撃にボコボコにされてしまったら、電撃に耐性のあるアクセサリーを装備して再挑戦する。というように、ボスとの戦闘で少しでも有利になるような準備をして戦いにのぞみましょう。これで、少なくとも五分の条件にまでは持ち込めるはずです。最後に絶対にやってはいけないことを1つ。国境の岩山をのぼる場面で、頂上にいる修理ロボをあやまって倒してしまった場合、間違ってもセーブはしないこと。即リセットして前のデータからやり直しましょう。


▲これが問題の修理ロボット　倒すとHP回復ができなくなり、ボスに勝てないのです。



本格SFRPGロボットと一緒に戦場へGO! その4

●次への期待と要望などを語ってみましょう!

このゲームの最大の魅力はやはりストーリーとキャラクター。とにかくセリフや演出のセンスが抜群によいので、やたらキャラが引き立っています。ストーリーに関しては、何を書いてもネタバレになりそうなので敢えて言及しませんが、とにかく演出が優れているので「一刻も早く先を見たい」と思わせてくれます。しかも中盤以降は、まるでその欲求に答えるかのように、ものすごい勢いでストーリーが展開していきます。このために、ゲームをしているというより、まるで出来のよいOVAを観ているかのような錯覚さえ覚えてしまいます。しかしせっかくこれだけ素晴らしい世界が造り上げられているのに、システム面の不備がやや足を引っ張っている感じがします。まず、視点を回転させることしかできないので、自分の位置が把握しにくい点。せめて角度を変える(見上げる、見下ろす)ことができるだけでも、かなり違っていたと思います。また、マップ上でジャンプできるというアクション性に関しては、人によってはかなりの進行の妨げになるでしょう。同じ場所で何度も何度もジャンプに失敗していると、なんでRPGでこんなに苦労しなくちゃならないのだろうと、かなり切なくなります(体験談)。ほかにも買い物や装備などの細かいシステムが使いにくく、やや不親切に感じました。さらにアクセスに関しては、確かに速いのですが、とにかく回数が多く、全体的にテンポが途切れている気がします。もし同じスタッフによる「次の作品」があるのなら、こういった意見を参考に、より完成度を高めてほしいものです。これだけ完成された世界を見ていると、やはり次回作に期待せずにはいられませんので。

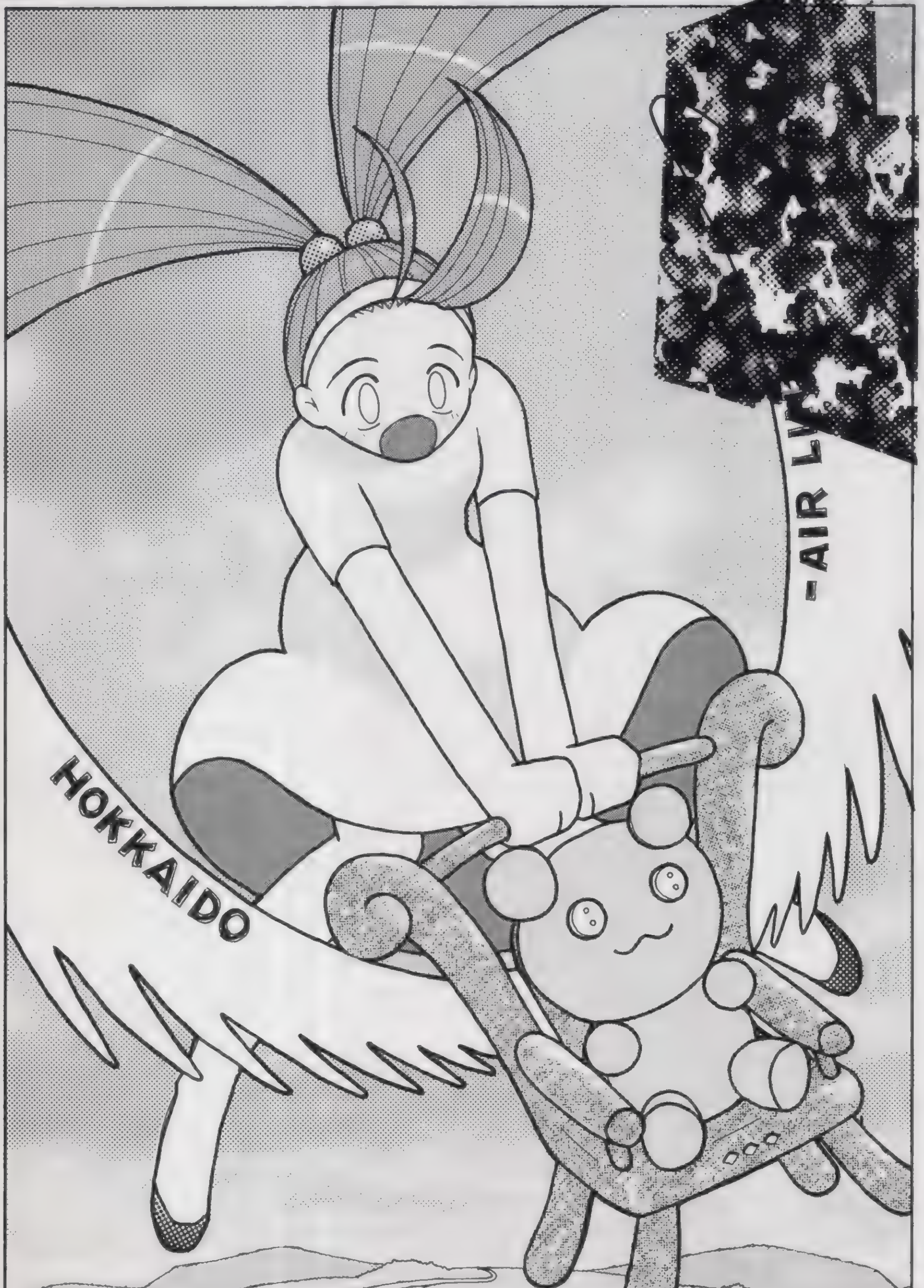


▲周囲の状況がちょっと分かりにくかったので、次回作はナビゲーションが欲しいです。

読むほどにイラストがうまくなる〔熟成〕

教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。グッとくること書いているけど、ネタがバイ・ナラの先生にファンレターを！



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

5人の偉人さんは、毎回がんばって原稿を書いてくださってます。たまには、そんなことを考えて読んでみるのもオツかもしれません。

★チャンスを確実にものにしました！

イラストを描きましょう！　今回のテーマは、「自己を見つめる」らしいです。なんだか、重くなりそうですねぇ。いやぁ『グラディウスIII』の処理くらい重いかもしれません。

えーと、最近ふと気づいたのですが……ここんとこどうも自分のためだけに「絵」を描くことがなくなっているようなのです。どうも、そんな気がするのですよ。なんだか、さびしいですねぇ。いやぁ『松方弘樹のスーパートローリング』くらいさびしいのかもしれません……。

で、どういうことかと申しますと……自分は「絵」を描くとき、必ず「誰かに見せる」ということを意識して描いているようなのです。いや、意識せずとも、無意識のうちに勝手にそうしちゃっているのかもしれませんが……。

それでも、子供の頃は違いました。子供の頃は、それこそ本当にただ自分のためだけに、本当にそのときただ描きたい絵を、一心不乱に、無邪気に、描いておりました。まあ、みなさんも子供の頃は、ほとんどがそうだったのでは？

で、ある体験を境に、絵を描くすべての人たちは2つの属性に別れていくと思うのです。ある体験とは、「人にホメられたとき」、もしくは「けなされたとき」。ともかく見せた結果の賛否はどうあれ、自分の描いた絵を人に見せたとき……相手のリアクションによって、自分自身が「なにか」を受け止め、次にまた絵を描くときにそのことを意識して描くようなことを考えれば(「ホメられたから、もう一度ホメられたい」「けなされたから、今度は名誉挽回したい」)、その絵はもう「誰かのため」に描いたものなんです。逆に、相手のリアクションにもまったく動じず、自分の思った通りの絵を描いたのなら、それは「自分のため」に描いた絵なんです。と、なんだか不可解な極論をいいきっちゃった感もありますが……この辺の考えは絵を描くうえで、非常に重要なことなのです。と、本題に入ろうというところで、もうスペースがありません。続きはまた次号、ということで。バイ・ナラ(ネタ)。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い! Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況 今回はワリと時間をかけて書いたので、煮詰まった文章がそれなりに書けました。にしても重いテーマで、まとまるのかなんて思ってます。

★『ゲーム』について(第3回)

前回は、「テーブルトークは、従来のゲームというよりは〝別人なりきりシミュレーション〟である」という考え方を提示したあとにコンピュータゲームについて述べ、コンピュータゲームの特徴は「ルールそのものを探るおもしろさ」であり、次にその裏面として「インターアクティブする要素」があるという考え方を提示した。最後に、コンピュータゲームには、この2つの要素にRPGやAVGが付与した新しい要素があるというこを指摘して、行数が尽きたわけだ。

内容が難しくてよくわからないという人は、ぜひ前回、前々回のエッセイから通して読んでみてほしい。若干の重複はあるけれど、通して読んだ方が、絶対わかりやすくなると思うので。

さて、テーブルトークがコンピュータゲームに与えた新しい要素とは何か? それは「シナリオ」と「キャラクターの成長による難易度の相対的な低下」の2つである。

まず簡単に理解できる「キャラクターの成長による難易度の低下」から話を始めよう。

前回「ゲームのルールを探るパズル的な楽しみ」がコンピュータゲームの本質の1つであると書いたわけだが、この定義の裏には「ある局面をマスターすると、難易度が高くなる」という暗黙の前提がある。これはパズルと考えれば当たり前の話で、まったく同じパズルを解いても(解き続けても)楽しいわけがない。より難しいものを難しいものを解いていくほうが楽しいわけだ。

ところが、その難しいものを解いていくためには、能力(反射神経・思考・根気など)が必要になってくる。簡単に言ってしまえば、「ある一定の難易度を越えると、先の展開に進むためには才能がいる」ということになってしまうのだ。

ここに「パズルとしてのコンピュータゲーム」の大きな問題があったわけだ。

たとえばAVGならば単語を知らないと解けない(昔のAVGはメニュー選択形式ではなく、キーボードから直接単語を入力して謎を解き進める形式だった)し、ACTやSTGなら反射神経がないと解けない(どうしても先に進めなくて転がっているソフトがあるでは?)。結果的にコンピュータゲームは、解けるプレイヤーには簡単すぎ、エキスパート向けに設定すれば普通のユーザーには難しすぎるものになってしまう、という問題を抱えてしまうのだ。

しかし、この問題を劇的な形で解決してくれたのがRPGに顕著な「キャラクターの成長」なのである。非常に長い時間を投入してキャラクターを成長させることにより「戦闘」という最も大きく困難なパズルの難易度を低下させることができる。しかも「キャラクターが(成長して)強くなる」ということが、プレイヤーのある種の欲望を直接的に刺激するので、そのこと自体が非常に強いプレイするための動機となり、なおかつ投入した時間が強さに反映されるのだから「いつかは誰でも解ける」(このうえ、ゲームがうまく設計されていれば、エキスパートは不利な条件を自らに課すことで、自分で難易度を調整できる)ということにもなる。

この幻想は、初期の名作「ウィザードリィ」からして「謎解きの要素」が極めて少なかったこと(死なないようにマップを丹念に探索すればゲームはクリア可能と言って間違いではない)にも象徴的で、もう一方の要素である「謎解き」(文字どおりパズルだが)の問題をほとんど意識させることなくRPGというものが蔓延する結果を招いてしまった。

そして、この「誰でも解ける」幻想を作り手側さえもがゲームの本質を理解しないまま守ろうとしたために、いたずらな「パズル≒戦闘の難易度低下」を引き起こし、結果的にはエキスパートレベルのプレイヤーの欲求不満と、プレイの惰性化という、ある意味、かなり悲劇的な副産物を作り出すのだが、それはともかくとして…。

「キャラクターの成長」がコンピュータの「ルール探索型パズル」というコンセプトに新しい要素、一面を加えたことは事実なわけだ。

さて、次の要素は、はるかに難しい。「シナリオ」である。とにもかくにも、いろいろ検証しなければならない問題はあれど、テーブルトークがゲームに「シナリオ」というものを与えたのは疑いようもない事実だ。

AVGの源流はテーブルトークにあるし、RPGは当然同じである。つまり、ゲームの「シナリオを語る」ということを強く感じさせる2大手段であるRPGとAVGが、テーブルトークに源流を持っているわけだ(ちなみに、AVGの源流がテーブルトークにあることの証拠の1つとして、昔のAVGを知っている人なら、必ず聞いたことがあるフレーズに「キミはXXに立っている」という文章がある。これはテーブルトークでゲームマスター……レフリーなどと呼ばれることもある……が、プレイヤーに「キミ(たち)はXXにいる」と状況を伝えるところからきている)。

と、ここでまたまた出てきてしまったシナリオの問題だが、質などについては語ることはせず、とりあえず今まで論じてきたコンピュータゲームの特徴に、どのような影響を与えた、与えているかについて考えていこう。

本質的にシナリオがコンピュータゲームに与えたものは、当たり前の話ながら「物語性」ということになるわけなのだが、この「物語」は、コンピュータゲームではさまざまな効果や問題を引き起こしている。

その第1の功罪は「システムの再利用」だ。AVGやRPGなどは、これがないと成り立たないと言っても間違いではないだろう。

STGやACTといった、およそシナリオ性の薄い反射神経型ゲームでは、同一シリーズであっても1作ごとにずいぶんシステムが変化する。それが当然であり、義務であるかのように変更が行われる。ところがRPGやAVGの場合は、同一シリーズ内では、そこまで大きく過激に変化する作品は一部の例外を除いてほとんどない(たとえば「FF」シリーズは「奇数作と偶数作で違う」といわれるほど変化するほうだが、それでもSTGやACTに比べると、おとなしいものだ)。

言い換えれば、ゲームシステムのパズルとしての側面を、戦闘や一部の特殊なイベント(岩を押したり、鍵を開けたり……)に還元してしまい、システム全体を大きく変化させることなく、プレイヤーにもう1度(あるいは何度でも)プレイさせることができるわけだ。

これが「シナリオ」の持つ強みであり、弱みでもある。つまりこれもまた「あいまい」なものだ。

強みとしてはシリーズ化したときに前作のシステムを引き継ぐことによりプレイヤーに安心感を与えつつ、「新しい物語」であることによって新鮮さを見せることもできるという点が挙げられるだろう。

反面の弱みとしては「マンネリ」に陥りやすいことと「シナリオ」と「ゲーム」の相性の悪さからくる希薄さが挙げられる。

マンネリに陥り易いのは簡単にわかるだろうから割愛するとして、後者について説明しておくと、結局はシナリオ(物語)もシステムパズルと難易度を低下させる成長システムの下でしか語ることができないのは、先の論拠から、ゲームである以上当然なわけだ。その結果として、シナリオはシナリオそのものに本来あるはずの効果的な「語られる速度」を無視され、システムの都合によってのみ規制された「速度」で語られることになってしまう。

言い換えれば、ゲームにおけるシナリオは、システムの都合で遅延された展開でしかないわけだ(最近ではシナリオの都合で展開を速くするゲームも散見されるが、これが「自由度が低い」と叩かれることが多いのは、大いなる本質的悲劇だ)。そのためにゲームにおけるシナリオは本来のシナリオの持つ意味からかけ離れ、ゲームをただ先に進めるための動機の1つとしてしか動作しなくなってしまう(AVGの場合には、難易度低下システムが事実上存在しないため、単に選択がある希薄なシナリオとして動作している)。

さて、この第2の要素については、例を挙げながら、より具体的に語っていきたいところなのだが……行数が尽きたので次回に続く。

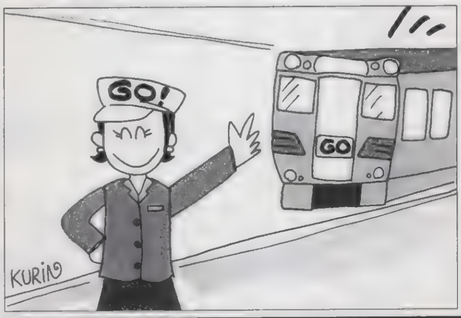
たぶん次回でまとまるハズ(やや不安だが)。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　「電車でＧＯ！」もバッチリでＧＯです。

★「出発進行！」の掛け声高らかに「電車でGO！」

不思議な感じもするけれど、暖冬だと大雪になるらしく、この冬はまさしくその通りになってしまいました。そんな大雪が降ってしまったある日「ときめきメモリアル虹色の青春Vol.２」のＣＤドラマの録音がありました。私はズボンの上にウィンドブレーカーのズボンを履いて行っちゃいましたけど。完全防備でしょ……!?　このＣＤドラマは２月21日発売です。それから今年は梅の開花予想が例年よりも１カ月ほど早いそうなので、近くで見つけてはいかがですか？　私は先日見つけちゃいましたけど……ね。さて、冬といえば、今年は〝冬季長野オリンピック〞という大きな話題があります。そのため、レギュラーのラジオ番組がオリンピック週間中に長野から放送することになりました。２月は開幕当日を含めて２回ほど長野に行くことになりそうです！　直にオリンピックを見ることができるなんて貴重な体験ですよね。今から楽しみ、楽しみ!!　次号では、長野オリンピックレポートをお届けします。



イラスト／よしきくりん

それでは、今回もゲームレポートを始めましょう。今回は少し前までさかんにＴＶ－ＣＭで見かけた『電車でＧＯ！』です。「♪電車でＧＯ！　電車でＧＯ！　電車で電車で電車でＧＯ～」って、私、よく口ずさんでました。もちろんジェスチャー付きでね(笑)。このゲームを初めて見たのはアーケード、って人が多いと思うけど、実は私もその１人。地方ロケに行ったときにスタッフで上手な人がいたので、つい見とれちゃったのを思い出します。そのゲームが自宅で気軽に楽しめるようになったのはうれしい限り。専用コントローラで、アーケードの興奮がお家でも味わえますから、思わず「出発進行！」なんて掛け声かけたりしているのは私だけじゃないハズ。

まずは、初級の「山陰本線」から。この路線は亀岡から京都を走り、途中山深い渓谷沿いを抜けたりと、ローカル電車に揺れて旅している気分です。ついつい、周りの景色に見とれてしまって停車駅オーバーラーン！　いかん、いかん……こんなことでは。走ることだけに気分を集中させてっと。あと、警笛鳴らせの合図はもちろん、線路際に立っている作業員の人にも、警笛を鳴らすとボーナスがもらえるよ。

それにしても、このゲームって電車を走らせて時刻通りに停車させるという、いたって単純なゲームなんだけど……これが意外に難しいのはなぜ？　はてさて、長野まではどの列車に揺られて行くのかな？

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤プロフィール たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近、「デ○○ュー○」のガイド本は、クリアしてから読むことにしようと心に決めたらしい

★ゲームの情報を上手に会話することの難しさ

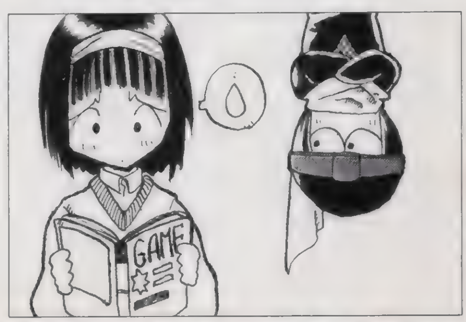
年末に発売された話題のソフトも、さすがに今ぐらいになるとクリアした人も多くなり、ゲーム開発室でも話の中に、「『ロックマンＤＡＳＨ』のような～」とか「『クラッシュ・バンディクー２』でやってた～」みたいな、新しい「たとえ」が増えてきました。ちなみに僕はというと、昨年秋に始めた『グラディウス外伝』が、いまだにクリアできず、ずっと本体に入ったままです。「せめて、１クレジットで１周するまでは、ほかのソフトに入れ替えない」と豪語した以上、この誓いは守ろうと思うのですが、いかんせん今、もっともネタばらししてほしくない『バイオハザード２』の発売が迫っているので、かなり窮地に立たされています。あ、このコラムが載る頃には、もう発売されていますねぇ…。

さて「ネタばらし」なる言葉（あまり良い言葉ではないですね）が出てきましたが、最近これが非常に「難しい」と痛感しました。

とりあえずゲームの会話をするときには、相手が「どこまで進んだか」を確認した方が良いですね。あと、話のネタに困ったからとはいえ、自分が興味のないゲームのことを雑誌の記事やＴＶで得た情報のみで話す、というのは、今やもっとも危険な行為であるといえるでしょう。これは「ゲームの情報を早く載せすぎる、ゲーム雑誌が悪い」とかいっているのではありません。どちらかというとメーカーの方、特に「広報」の人が、自社のソフトをよく理解せずに、雑誌に情報を送っているのではと思えることの方が気になります。

昔から「開発と広報は犬猿の仲」とよくいわれますが、ハッキリ言って僕もゲーム会社の広報は、悪いイメージが強いです。数年前にいた会社の広報で、キョーレツな人がいて、これがどのくらいかを例えていうと、有名絵描きに発注したキャラクターデザインがあがるやいなや、いつも会社にファンレターをくれる女の子にカラーでコピーを送り（場合によっては同人誌即売会などで会うための口実に使う)、開発のメイングラフィッカーが、初めて自分のゲームのキャラデザインを見たのが、ゲーム雑誌にのった投稿イラストだった、というくらいスゴいです。

思いきりそれた話をまとめますと(笑)、ゲームの情報は「思いやり」、これでしょう。「くだらねぇ」と思う人もいるかもしれませんが、僕にとってはとても重要なことです。思いやりのある情報は、おもしろさを何倍にもふくらませる。このことをじっくり考えながら、ゲーム業界を進んで行こうと思います。



イラスト／おのけい

流通の鬼かまやんが斬る!
PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール 前回までは、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー。今回からは、フリーの業界事情通(笑)。これまでよりも辛口のコラムが読めるかもしれません。

★突然ですが……フリーになりました

長年勤務してきたヤマギワを円満退社することとなりました。今までの仕事に対して、特に大きな不満があったというのではありませんが、ゲーム関連の仕事などで独立がしたい、というのが最大の理由です。

ゲームの企画・立案などのアドバイザー、ゲームの評価、攻略記事やコラムのライターとして生活していければいいなと思っています。こう書くとカッコいいですが、一般的な分類からいうと単なる失業者ですので、これを読んでいるソフトメーカーや関連業界のみなさま、なんでもいいから仕事ください!

と、半分本音の冗談はさておき、コラムの本論に移りましょう。そうそう、コラムの論点もこれまでとはちょっと変わると思います。やはり会社員としての発言ですと、どうしても書けない部分がでてきます。立場がフリーになると、こうした制限がかなり減りますので(残念ながらなくなるワケではありませんが)、今までよりかなり突っ込んだ話もお届けできると思います。

それでは、突っ込んだお話シリーズの第1弾として、今回から数回に渡って、最近あちこちで論争されている中古販売問題を取り上げてみたいと思います。まず、ユーザー、メーカー、小売店それぞれの立場でこの問題を考えてみましょう。

ユーザーの立場でいえば、これはもう大歓迎ですよね。CDになっていくらか価格が下がったとはいえ、新作ばかり買っていてはかなりの出費です。遊ばなくなったソフトが売れれば次のソフトを買うときの資金になりますし、中古で安ければちょっと遊んでみたいというソフトもありますよね。また、買いそびれてしまった昔のソフトを入手したいときも助かります。

逆に、メーカー側、すなわち作り手の立場で考えると、巨額の開発費がかかり、スタッフの血と汗の結晶であるソフトを、勝手に売買するのは絶対に許せるはずがありません。小売店の立場でいうと、商売上は儲かるから扱いたいけれど、メーカーさんとの関係も大切ですから苦しいところです。では、中古販売というのはいけないことなのでしょうか?

正解は「なんともいえない」のです。つまり、きちんと法律的に決まっていないために、極めてあいまいになってしまっているのです。

ゲームソフトはさまざまな著作物の集合体です。プログラム、グラフィック、音楽といったものから、キャラクターやアイデアといった物まですべて著作物です。個々のパーツは著作物として著作権を認められるのですが、これの集合体であるゲームソフトとなると、法律上、明確な規定がないのです。

なんでそんな重要なことが法律で決まっていないのかと、疑問に思うのは当然ですね。建て前からいうと、技術の進歩に法律の制定が追いつけないからなのです。現在の著作権法は昭和45年に制定され、数度にわたって改正されてきていますが、元来、音楽とか小説、映画といった芸術作品を対象に制定されたものです。まあ、まだファミコンすら影も形もない時代ですからね、ゲームソフトなんていう概念があるわけがありません。

ところが、制定から30年近く経っているのですから、その間に技術はものすごいスピードで進化し、この法律ではカバーしきれないメディアが数多く登場しているのです。話はちょっとそれますが、先日何件か発覚して話題になった電子データ漏洩事件も同じようなケースですね。どんなに価値があるデータでも、電子データそのものの価値が法律上確定していないために、データを盗んで売ってもそのこと自体は罪にならないのです(これは問題が大きかったので、すぐに法制化されそうですので、絶対にマネしないように)。

このケースではフロッピーディスクや書類ファイルといった物を持っていった、という部分でのみ何とか窃盗罪として立件できたのですが、フロッピーも自分の物を使ってデータだけを盗んだら処罰できなかったそうです。

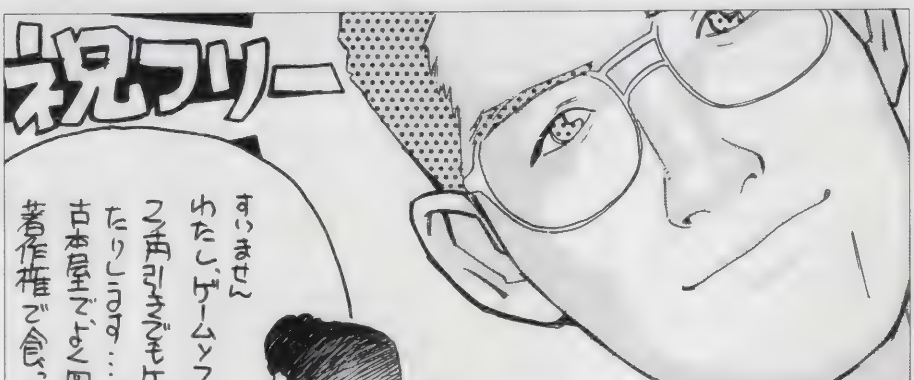
話をゲームソフトに戻しますが、ゲームソフトも同様に法律的には成文化された明確な規定が存在しません。メーカー側が中古販売を認めないとしている法的な根拠は、これが映画に準ずる著作物であると主張している点なのです。

著作権法の定義では、「映画の効果に類似する視覚的、又は視聴覚的効果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする」という付則があります。メーカー側ではこの定義からゲームソフトは映画に準ずる著作物であると主張しているのです。

「映画に準ずる」という点にこだわるのは、もう1つ理由があります。それは映画には領布権という特別な権利が認められていて、著作権を持っている人以外が勝手に販売してはいけないのです。これは中古など2次的な販売にも摘要されるのです。

ところが、法律の中にはゲームソフトは映画に準ずるとか書いてあるのではないですから、最終的には裁判で決着するしかないのです。裁判になれば認められる可能性も大きいのですが、なにせ日本の裁判は時間がかかりますから「ダメだと決まるまでは違法ではない」という中古業者さんの言い分も間違いではありません。

■次号では、「なぜ法律ができないのか」といった、さらに突っ込んだお話をお送りしますので、こうご期待!



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

奮必殺史上最強！ 心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応

がて来る未来の自分のために熱くがんばる……知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

奴隷

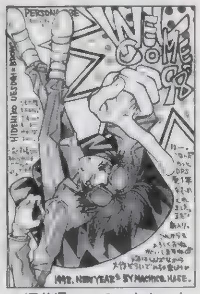
PSの奴隷は長野オリンピックで必死になって戦っている選手の中にもゲーム好きな人っていないのかなぁ？　なんてつい探してしまう、PS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。ゲーム、その他なんでもアリです！　核、いや描くでしょう！

「せんぱ〜い、第2ボタンもらえませんか？」……なんて、言われたことがない。そんな貴方共にお送りするPSの奴隷。男涙で新しい海を作り出せ！　か、合い言葉さ！

あのね、昔ね、メガドライブで発売されてた「ルナーク」っていうゲームがあってね。いや、人は殺しても動物は守るっちゅー熱い男が主人公のゲームなんだけどね。それが今やっても熱かったりしてね。まさにバカゲーなんですけどね。これやってると、つい頭に浮かぶのが電撃プレイステーションの読者ページ、ＰＳの奴隷は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってこと。オレに触ると血を見るぜっ！　って感じで。あぁ……これと「トリオザパンチ」、ＰＳに移植されないかなぁ。

硬貨ではがして当てよう！オリンピックの金メダル！

って、キャンペーンをやってましたね。マクド　ルド　当たった？　ちゅーか、オレは無くした


▲福井県　マチコさん：人はみなそうして奴隷になっていくモノなのですね。

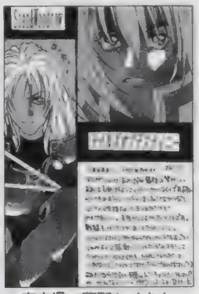

▲奈良県　藤野ケイさん：ゲームとしてもドキドキものでステキです。



▲和歌山県　カエる44さん：当時、楽しかったですよ。奥深かったですね。


▲大阪府　杜蓮司さん：編集部の人間も知らない内に流れてました。あのＣＦ。


▲京都府　葛椰リンゴさん：雪の女王編は難易度高いですから。特に序盤。


▲奈良県　藤野ケイさん：ＯＰのようにバリバリアニメあったら……なんですが


▲神奈川県　Ｇ・紅牙さん：「ラグナ」イロイロ問題はありますけどイケてます。

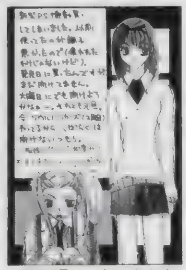

▲山口県　DDT さん：まあ、いいゲームに仕上がればＯＫですよね。

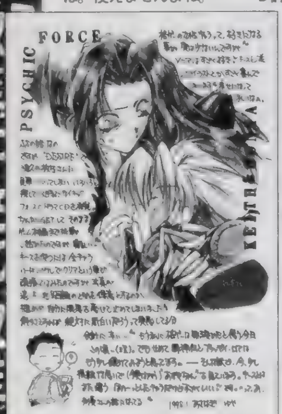

▲茨城県　勝華麗さん：みんなそうですよ。あれは。使えませんよね。


▲新潟県　RATAさん：「ペルソナ」のドラマＣＤ評判いいです。


▲福岡県　雪太さん：4枚組……それよりもどこでもセーブとか…

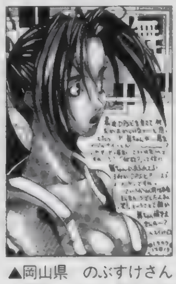

▲北海道　めたるさん：発売、延びちゃってますねぇ。


▲宮城県　一郎あきらさん：リーダーですか。やはり。いいですよね。
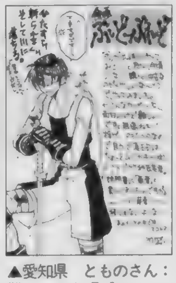


◀徳島県　浅薙柚椰さん：声優さんでゲームを買うのもＯＫなのです。ひとつでもこだわる所があればやさしくなれますし。

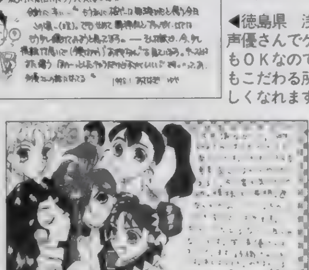

▲岡山県　水鶏さん：良いですよね。かっこいい人多いですし。


▲岡山県　のぶすけさん：舞ちゃん……そういえば最近いませんねぇ。



▲秋田県　市藤にたかさん：そういうモノですよ。みんな。あとＯＰ。


▲愛知県　とものさん：難しいです、「ブシドー」特に真ＥＤは。



◀福島県　神楽しずくさん：お父さんカッコイイですよね…冒険者はモテモテなんです。


▲京都府　RYOKA さん：釣りはＲＰＧに欠かせませんから（笑）。



▲岡山県　水鶏さん：濃いですよね。キャラ。特にイラスト……。



▲神奈川県　佐伯まさめさん：脇役がステキなのがこのゲームがです。

「私、卒業文集の委員なんですけど、クラスのみんなが、かなり非協力的で困ってます。投げ出したいです。原稿書かせるのって大変なんですねぇ。編集の仕事をちょっと判った気がします（笑）」山形県　ろうそく３本さん：

大変ですよねぇ。通常の雑誌編集は、それでお金をもらってる「ライター」に書かせればいいワケで、ひょっとしたら素人に原稿書かせる文集委員の方が何倍も大変かもしれません。でも……中学とか高校とか、そういう青春の思い出は、ちゃんと形にしておいた方がいいですよ。とにかく形。写真でも、ビデオでも、文集でもなんでも。老後の楽しみになるだけじゃなくて、思わぬ所で味方になってくれたりします。「ちぇっ、学校生活はマジでつまらなかった。消してしまいたいよ」なんて人もいるかもしれませんが。

「ある日突然、自分について疑問を抱くようになりました。まあ、自分は何者なのかなどという哲学的で高尚なモノではなく、当然、ゲームについてデス。オレはこうして奴隷にハガキを書くくらいですから、自他共に認めるかなりのゲーム好き。でも……タイトル選択の偏りが「妙」なのです。特にＧ＝ギャルゲー。システムがいいとか、女の子が好みとかじゃなくて、購入するのは「ビビッと来た」モノ。前までは、ＤＰＳのレビューを参考にしたりして、安全なゲームしか買わなかったのに……」千葉県　ピニシリンさん：

そうやって自分の勘でソフトを買ったことを後悔してるのでしょうか？　実はこの勘を信じる＝自分の感性を信じるということで、それなりにゲームのことが判っていないと出来ない購入方法なわけです。つまり、貴方はゲーム購入レベルが１ランクアップしたということです。まあ、正統派ではないのがちょっとトホホですけど（笑）。ガンガン己の勘を信じて行き着くところまで行きましょう！　床部メンバーと一緒に。

「先日、犬が死にました。私はさすがに大丈夫だったんですけど、妹と弟の精神的なダメージはスゴカッタみたいです。いつも元気の塊みたいな２人が１週間経った今も静かです。今後生き物を飼うのにすごく慎重になってしまいそうだなぁ……」広島県　ナガラ真城さん：

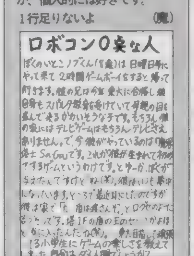
犬や猫が死ぬのは確かに悲しいことです。が、そういう別れなどの悲しい出来事を幼い内に経験しておくのって、スゴク大事なことなんじゃないかと思います。必ず、心のどこかを鍛えてくれてます。もう笑わない、もう動かない。人として一番大切なことを教わったハズです。人生、ムダなことなど何もない。って誰かが言ってました。

ロボコン０点な人

ここ数年を振り返っても、今ほど辛い時期はない。　（ほ）

ようやく発売された「バイオハザード２」を買って、封も開けずに仕事、仕事、仕事の渦に飲み込まれる。もう３日が経つのにまだ開けてない。この原稿が終われば半日は休めるが、たぶん寝るだけで終わる。ゆっくり遊べるのはいつの日でしょうかね。ついでにアパートの契約更新で根こそぎ金を取られ、明日何食べようって状況です。実は更新料のことはだいぶ前から分かってたのに、この土壇場にきてワンフェスいって大量の金使ってきたんだからまぁ始末に負えません。おまけにバリバリカード買ってるし。そのかわりゲームにつぎ込むお金は減っており、結局のところ「バイオハザード２」だけです。「バストアムーブ」とか「ブレイズ&ブレイド」とか欲しかったんですけどね。今後の購入予定は、取りあえず「ＷＩＺ」は外せないです。間に合ってればこの号に私のレビューが載ってる……ハズだ。実はまだプレイもしてないんだけどね。まぁ今回レビューしたゲームは一応全部買う予定ではあります。すでに発売されている「ゼノギアス」に関しては、評価はかなり割れそうですが、個人的には好きです。

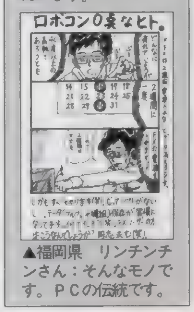
1行足りないよ　（魔）



▲福岡県　リンチンチンさん：そうやって人は成長して（笑）。



▲神奈川県　蓮川慎さん：もっと男がたくさんいます。



▲福岡県　リンチンチンさん：そんなモノです。ＰＣの伝統です。

てモノも言えないというか。カードイベントでは先行発売の「サガ」カードを箱買い（これに関しては次のノドネームを参照）し、気が付いたらお金がない　結局持っていったお金のほとんどを使い切ってしまいました　とか思ったら、たった今（まさについ今し方）、会場で買ったキットをいくつか手放すことになりました　当日欠席だった（う）さんが２つほど買い取ってくれたです。かなりマイナーなピンポイントモノです。どちらもムチャクチャ出来がよいのですが、まぁ仕方ないですね　取りあえずギャラまでの食費を捻出しなければ　家に置いておいても造らない可能性がとても高いし。とはいえ、買われた先で造られる可能性は、家に置いておくのと同じくらい低いですが　ところで最後に要望です　この長いネームを２週間に２本書くのはキツイのでせめて２週に１本にして下さい　以上、要望でした（ほ）・却下（魔）

「ゼノ」オレも好きだな　詳しくは156頁のノドのネームで

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です

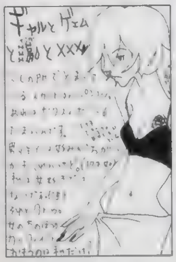
ワンフェス日記：今年の冬もワンフェスに行きました。個人的に、今年はかなりの当たり年でした。ということは、使ったお金も多いということで、現在かなりヤバイ状態です。おまけに今年は同じ日の同じ場所（ホールは違うけど）でカードのイベントもやっており、ついでにそっちも寄ったからさぁ大変。予定を遥かに上回る出費となってしまいました。ただ、元々の予算が少なかっただけなので総金額では過去最高にはなりませんでしたが。とにかくイベント会場の魔力ともうしましょうか。見てるとつい欲しくなり、なんかあと1個とか言われると思わず買ってしまうのです。ずいぶん前に買ったけど読まずに紛失した小説の主人公をキットにしたモデルで、名前も知らないし、どんな顔かよく覚えてないので見本を見ても似てるかどうかすらわからないというキットまで買ってしまい、我ながら久しぶりに自分のアレさ加減に呆れ

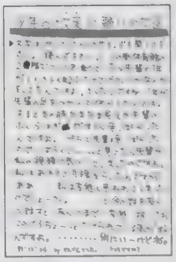
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

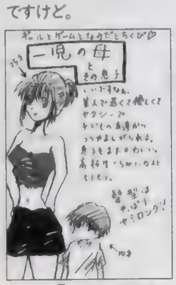
現在、編集の某I氏と対立しています。その原因は稲森いずみと遠藤久美子はイケてるかどうか(笑)。俺はどうも本能的に受け入れられなくてね。今日も日本は平和だなぁ。(中)

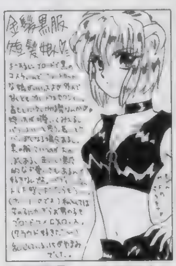
SPEEDの「White Love」がシングル売り上げベストテンに14週連続ランクインしたんだってね。女性ユニットとしてはキャンディーズの記録を十数年ぶりに更新する快挙だとか。あの若さだからこその柔軟な歌唱力とリズム感は、もう歌謡史に残るレベルと言ってもイイんだろうな。

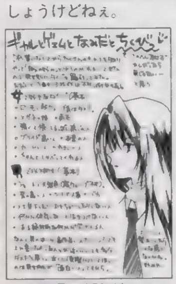
ところでSPEEDの4人のうち、誰が好きかと聞かれたら、どう答えます？　アンケートを取ったら、間違いなく上原多香子がトップになると思うのだが、どうでしょ。名前でわからなくても「メインで歌わない2人のうちのカワイイほう」と言えば、100人中99人は彼女の顔を思い浮かべるはず(笑)。個人的にもあの切れのある顔立ちと目は好みなんだよね。性格はキツそうに見えるけどさ。それはさておき、このへんの認識がライジングプロにあるのかどうか考えてみると、けっこうあるんじゃないかと思ったりします。たとえば1stシングルの「Body&Soul」と2ndシングルの「Steady」は、店頭で並んだ際にジャケットの露出する部分は多香子が目立つ構図になってるじゃない。あと、プロモーションビデオの主要な部分になると彼女を多用してるような気がするのよ。「White Love」なんか、まさにそんな感じで。まあ、それがヒットの理由にはならないけど、こういった小さな努力もファン獲得の動向を左右する可能性はあるんじゃないかな。実際俺は(勝手に?)ひっかかったわけだし。

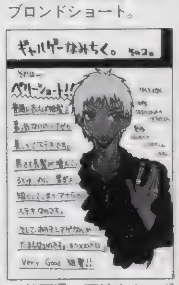

▲京都府　吾郎実さん：カッコイイ人は男でも○ですけど。


▲兵庫県　ごんべえさん：青春です。そこで燃え上がらなくては！


▲山口県　ごっつにゃーまるさん：育児は大変でしょうけどねぇ。

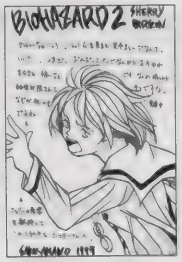

▲福岡県　いちかやまみさん：あまり判りません。ブロンドショート。


▲千葉県　都賀渉さん：自分分析って楽しいですよね。コレだ！　って。

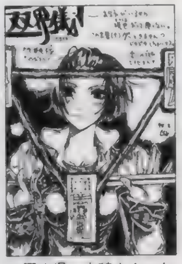

▲静岡県　亜煌さん：ポイントは刈り上げのジョリジョリでしょうか？


▲岡山県　のぶすけさん：仲良しは多い方がいいですよ。

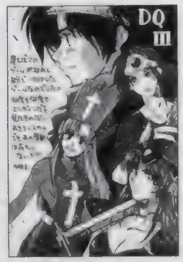

▲大阪府　成瀬祥雄さん：お仕事ガンバッテ下さい。合間に……ね？


▲岡山県　朔・天野さん：スゴク勇気ありますよ。彼女。1人で戦うし。


▲鳥取県　ごちそうさん：人気出たんでしょうか？　よかった……(笑)。

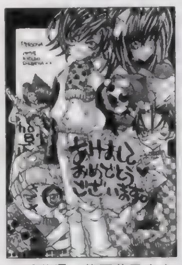

▲岡山県　水鶏さん：かなり延びそうだそうです。キャラカワイイデスよね。


▲大阪府　雛瀬ユキさん：ちゃんと顔があるならあると言ってくれないと。


▲大阪府　わたなべつとむさん：「III」はステキでしたよね。


▲茨城県　美波さん：でも100万単位で語られることがスゴイワケで……


▲大阪府　えんぢまるさん：ギャルキャラも登場しましたし(笑)。


▲千葉県　柴田恭子さん：おめでとうございます。今年もギューで！

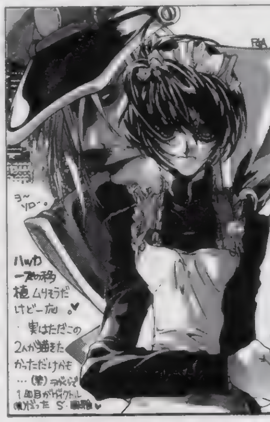

▲大阪府　葉月あおりさん：恋愛もバッチリですしね。

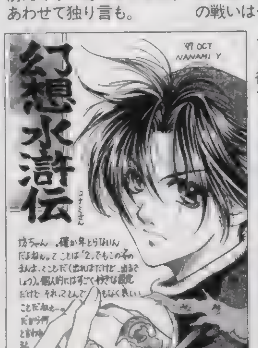

▲三重県　猫間軒さん：竜族はイロイロ便利です。合体とかしたりして。

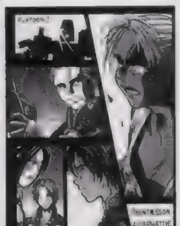

▲徳島県　金谷さん：名前たくさんありますよね。あわせて独り言も。


▲広島県　寿々さん：人を辞めてしまったモノとの戦いは……辛そうです。

▶千葉県　S・風雅さん：アクセスとんでもなく速いですからねぇ……。アレと同じモノはPSではムリっぽいですし。フルポリゴンに直すとかしないと。




◀大阪府　八瀬ななみさん：ということは「1」のかなり後の話になるかもしれないんですねぇ。


◀大阪府　わたなべつとむさん：もう少しシナリオ面での強化は欲しかった気がします。キャラが良いだけに。


◀愛知県　ほさきいねさん：ボクロ調もいいですよ。バルトといいペアです。ダンは……あの4コマ見て……。

まんが／風上旬（そんなにガンバルとあとで痛い目をみます）



★★ゲームライター講座★★

「今、ライター募集してますよね！　採用されるコツは？」神奈川県　シリさん：

超基本は、東京近郊在住。ゲームライターは編集部でないと仕事ができません。お茶の水に通えないと×。地方在住の人の中にもたくさんの志望者がいるのは判っているんですが……難しいです。

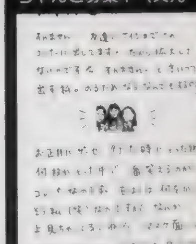

◀神奈川県　新木るいさん：逮捕してもらいましょう。あ、強引にへたくそ王のコーナーでした。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気爆薄。

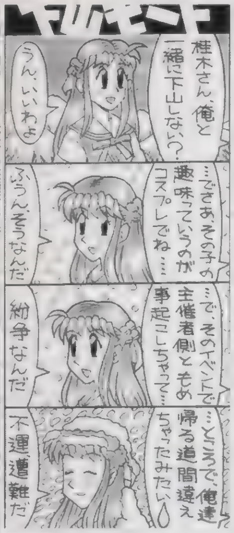
「プリクラ口」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中(笑)。


▲埼玉県　民井実佐さん：何で上見てるんでしょ……

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール、ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

ライターの田中さんが、ネオジオの「月華の剣士」を買ってきました。現在編集部に常駐中です。ただ、田中さんはさすがに自分が帰るときは持ってかえります。謎なのが編集のロボ宮田さん。考えてみれば、発売日からこっちずーっと編集部のネオジオにささりっぱなしだった「ＫＯＦ'97」は、彼のものではなかったか？　しかも、宮田さんがプレイする万倍くらい他の人間がプレイしているという（いや、俺もしてるけど）……。確か発売日、お金がないのに無理して買ったんじゃなかったっけ？　いいんですか、宮田さん!?　（平）



田中まさ一（彼女の笑顔があれば

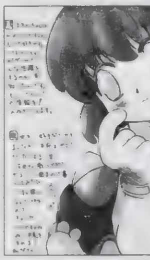
ランキング発表

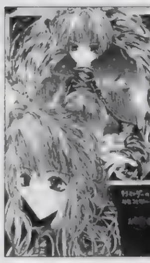
230：週末の怪人、G・紅牙
225：のぶすけ
200：矢逢、RATA
190：祥人
185：柴田恭子
180：田中将司
170：むにゃん
165：ごちうり
160：走馬あづみ、佐伯まさめ
155：広瀬川秋人、都賀渉
145：小林恭介、湖山たみ
：美波、TOMY
：鮎瀬ユキ
140：北原健光、卯梨
：S・風雅、櫻璃
135：NAKO、雨宮五月
130：哀原斑、水鶏
：えんぢまる
125：とりお
120：清和日和子、眠るカバ
：谷川嵐雪
115：いわきゆーし、番月りん
：市藤にたか、卯月渉

●105：辻槻景太、古川緋色、山師、●100：かへえ、想あたみ、めもるん、●95：望州あゆら、児玉啓太、東本夕夜、ともの、十槻久也、マチコ、●90：飯綱、樹塚智、山口27号、月子、太一、SATOMI、真宮まゆ、リンチンチン、●85：水輝立、如月龍牙、うに、荒華、一郎あきら、深野樹里、藤神零式、藤野ケイ、速瀬宵、白羽優希、瀬鈴、小蘭まり、HAPPY、パー子、●75：タカハシヂュン、鯨子、浅薙袖椰、大和飛鳥、りるひな、木村吉伸、●70：えんぜるぽーい、くさかべゆかり、彩軌彼方、杜蓮司、桐生雅士、ちったん、k450、わたなべつとむ、●65：神哉龍、魚屋、大類敦士、楽柚、バグ12匹、遠藤和子、浅倉沙霧、成瀬祥雄、水荻巴、DDT、●60：にんじん、有久翼、麻里呼騎士団、高橋智子、Yuko.T、うに頭、月旅行物語、鳥太郎、甲斐つるぎ、蒼ノ助、フォレスト、雪太、●55：前川、壬まどら、神野ゆき、乳酸基29号、秋月えま、鐘千、からなし、老川まゆふぃ、ユドウフ、楠本由貴恵、石井洋美、なみなみ、MAKOTO、かうち沙耶、亜煌、●50：甘露夏生、まみこ、石田知広、蘇芳、野利山一夫君、やまねこ、アウー、こめっとFANTA、三日月哀、蒼月、寿々、如月二月、白たこ、日向アキラ、天海十流、民井実佐、コブラプロジェクト、いふじこう、八瀬ななみ



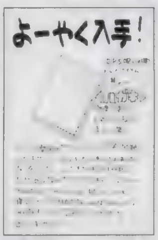
◀千葉県　秋月ハルオさん：「ペルソナ」の2でも良くないですか？


◀和歌山県　太一さん：RPG、キャラかわいいですよね。

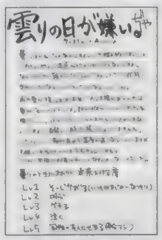

◀大阪府　九頭竜涼雅さん：まあ、本物は誰も見たことないですよ。



▲茨城県　塚霧はざみさん：心の師匠、横˜先生でした

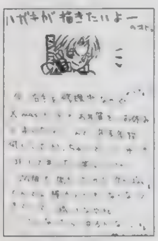


▲北海道　藤川梨良さん：枚数出すなら封筒の方が安いですから。

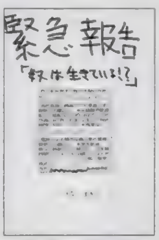


▲千葉県　都賀渉さん：曇、ではつらそうです。多いですしね。

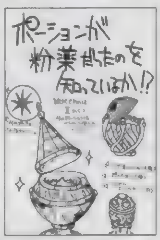

▲愛知県　牛ぎゅうさん：ありがとうございます。みなさんのモガ



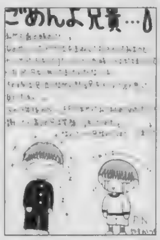
▲北海道　乃亜さん：まずは直しましょう。ガンバッテください。



▲愛知県　鏡味政春さん：生きているのでしょう。貴方の心の中に。



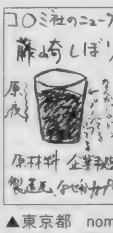
▲神奈川県　あぢあの華さん：塗るんでしょうかねぇ？



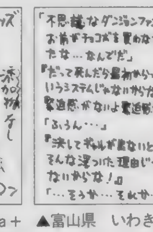
▲東京都　やまかつ♥さん：いいお兄さんです。泣けます。



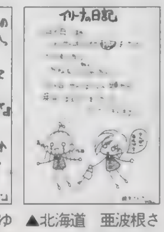
◀奈良県　藤野ケイさん：続編はどうなるんでしょうねぇ？



▲東京都　noma＋小野さん：謎はなぜカフ　ン……



▲富山県　いわきゆーしさん：ソレな人たくさんいます



▲北海道　亜波根さん：というかツォン……オモチャ？

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは２月18日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。依頼された初クエストがギルドの罠だったことが判明、軟禁され尋問を受けることになる。ボクの旅の目的を明かすように迫られるが、そこにカジャラーン帝国の騎士団だしき軍勢が……。

「ボウヤたちをエサに、カジャラーンを潰す気か。どうりでハデに伝令が動いていたワケじゃ」ニコッ……

ここでボクラは初めてギルド議長にして伝説の勇者「紫の神官マーフェア」が微笑むのを目撃した。

「さあ、どうしましょうか。現在このホールステッドの街にはギルドの戦力はほとんど在留していません。このままだと街は正体不明の軍隊に蹂躙されることでしょう。全く関係のない人に被害がでるでしょうね。もしかしたら全滅してしまうかもしれない。お嬢さんの村のように」

ピク！　その話題はローディンにとって触っちゃいけない場所だ。議長は……それを判っていて挑発してきている

ローディンは膝を握り締めている。うつむき、歯を食いしばり、必死にこらえている……ボクラのために。不謹慎かもしれないけど、それは、涙が出るくらいうれしかった。

「わかりました。なんとかなるように努力してみます」

ボクが立ち上がるのを待っていたかのように、キューも立つ

「ただ……街の人は貴方が何とかして下さいね、議長。こういう事態を招いた責任はとってもらわないと。今回ボクが戦うのはローディンのタメですから」

多分こうしてボクが怒っているのも議長の思い通りなんだろうけど……ボクはそこまで割り切って話し合いを続けられるほど大人じゃない。

「あ、あたしも行く！」

青森県　凪羅雅須力士さん：

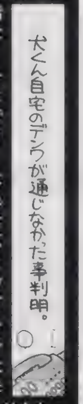

◀東京都　初陣龍乃助さん：さあ、戦いです！　急展開？

ハードの神様の犬Σ

行方不明ですか？　い～え、里帰りしてません。原稿はアップしていたのですが、諸事情で入りませんでした。まぁ、オレが連絡入れなかったから悪いんだよね。反省。ってことで、オレのうんちくを楽しみにしている数少ない読者様、ごめんなさい。今回は、アレの当選者発表です。（小島さんちの犬）

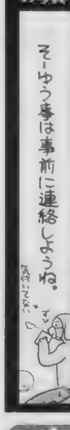
Vol.62で募集した、ソニーのＰＳ専用ＲＧＢ入力付きテレビ「ＫＶ－21ＳＰ１」の変換ケーブルに応募くださった皆さん、ありがとね。正直いうと「１通もこないだろうなぁ～」と余裕ぶっこいてたんですが、来るもんですね（苦笑）。「ＲＧＢって、それなりにニーズがあるんだ」と、再確認させられました。ソニーさんも意地悪しなきゃもっと売れたのに……まぁ、商売はキレイごとだけじゃやってられませんがね。大人になればわかりますよ。ほんと。例えば……あぅあぅ。

さて、当選者発表の前に、クイズの答えを云っておきましょう。「Ｓ映像・Ｓ端子の“Ｓ”って何の頭文字？」ですが、答えは「Ｓeparate：セパレートのＳ」ですね。Ｙ（ルミナンス：輝度）とＣ（クロマ：色）が分離されている（分けられている）ことから、Ｙ／Ｃセパレート信号と呼ばれています。この問題は、略称がメジャーな割にフルネームがマイナーという典型的なものだったのですが、かなりの正解者がいました。ちょっとした辞書を引いても載ってないんですよね、コレ。いやはや、恐れ入りました。



では、幸運（？）にも変換ケーブルが当たった方は……愛知県の北岸孝昭さんです。おめでとー！　私と北岸さんと、あと一人（だれか）を集めてミルクで乾杯～（ネタ激古）。郵便番号も７桁記入でバッチリです。発送は２月中に何とかするので、お楽しみに！

そして残念にも、ハズレちゃった方々。ごめんなさいネ。ハガキを読むと皆さん熱心なので、できれば正解者全員にプレゼントしたいんですが、なにせ自腹切ってるもので……許してね。ちなみに、ハズレたけど面白いハガキもあったので紹介しちゃいます。まず、愛知県のＨ．Ｆさん。答えは正解なんだけど、残念ながら私は小島さんじゃありません。わざわざ名古屋まで行って等身大ルリルリを買うほどキレ者じゃないッス（笑）。頑張ってＣＬＡＭＰの等身大サクラを買ってくださいね。もし、サクラ等身大の写真を送ってくれたら、（犬）特製の「いらないモノ」あげます。次は、またまた愛知県のＫ．Ｙさん。答えがカッコイイです。「水平解像度」。メチャ日本語じゃないですか。たしかに頭文字はローマ字でＳだけど……。しかも、当たると信じてテレビを買ったうえに「当たらなかったら金返せー」ときたもんだ。チャレンジャーすぎ（笑）。でも、好きだぞ。こういう人（笑）。次に、富山県のＹ．Ｍさん。答えがマニアックすぎて、オレしか笑えません。「セット優先型フリップ・フロップ」。これってデジタルロジックでしょ。「なげやり」なのか「ウケ狙い」なのか、ハッキリしないから困ったちゃんです。ウケ狙いなら、ご褒美にフリップ・フロップのかたまり「１Ｍビットのｓｒａｍ」（いらね～（笑））をプレゼントしようかと考えたのですが、たぶんイヤだと思うのでやめますね。最後は、東京都のＴ．Ｏさん。ポニーテールのカワイイ女の子のイラストをありがとう！　ココは色気ないから嬉しかったッス。答えも正解で至れり尽くせりだったのですが、私情を殺して選んだ結果ハズレちゃいました。私も無念です。



◆今はこれだと思うのです◆

アーケードゲームの祭典ＡＯＵショーが近付いてきました。会場は幕張メッセで、２月19日が一般入場日になっています。当然（さ）のお目当ては待ちに待った『オラトリオ・タングラム』です。開発度が何パーセントかわかりませんが、ショー後にすぐに発売してもらいたいです。そして、カプコンの新作『スターグラディエイター２』にも期待しています。『マーヴルＶＳカプコン』、『ストリートファイターＥＸ２』も展示されていると思いますが、この２タイトルには興味がありません。次回は、『オラ・タン』と『スタグラ２』をレポートしちゃいますね。

さてさて、『ジャスティス』の攻略です。前回触れた根性カウンター（ガードキャンセルと性質は同じ）の用途について解説していきます。このゲームは全般的に立ち弱キックが強く、そこから熱血コンボやキャンセルから必殺技へつなげる傾向が多い。そこで、弱攻撃から強攻撃、あるいは必殺技へつなげようとする相手に対して、技を移行するタイミングに根性カウンターを狙っていくのだ。ここのポイントは、使用キャラで１番技の出が早い根性カウンターを知ること。技については、また次回以降で……。

ションするにはイラストだけでいいんだけど、イラストが揃うまでにその他のカードは死ぬほどあまりそうですね　ところでいきなり２箱も買ったのに狙ったようにアセルス出ないのはなんで？　通常の立ちイラストが出なかったんですけど　ゲームをするかどうかは別として、とりあえずキャラカードが揃うまでは買い続けることだろう　ゲームの方は、説明書を流し読みしただけだけど、かなり凡用性の高いルールでした　なんとなく先に出た「真・女神転生」と互換が取れそうな気がするんですが（女神の方のルールは読んだことないけど）　なんかちょっとアレンジ加えるだけで「サガ」と「女神」のカードで対戦できるのではないかと疑ってます　「女神」の方は買ってる人多いので今度ルールを聞いてみよう　いきなり大量にダブっているカードを見ると、なんかゲームしないともったいない気がするのです　（ほ）

ＦＡＸかメールしか連絡取れないというのは致命的なので、ちゃんと教えて下さい（魔）

もうすぐだねＡＯＵ。楽しみだ（編）

年末のパソコン購入計画は無期延期となりました。取りあえず全般的な傾向としては、やはりカードが悪いようです。とにかくここ半年の出費の大半を占めています。気が付けば大量に余ったカードの山。これがまた、まったくのムダでしかないのにどういうワケか捨てられない。困ったものだ。きっつぁんじゃないけど、少しマジで考えた方がいいかもしれない。逆に、ここ半年のＬＤ出費は０です。ていうか、プレイヤーがだいぶ前に壊れたまんまほったらかし。修理も面倒だし、買いなおすってのなんだしなぁ　（ほ）

「去年のバレンタインデー。モテモテな先輩（今思えば反町系）に本命チョコを渡そうと、教室を訪ねると既に先輩はギャルの真ん中でウハウハ状態。これは出遅れたと、とっさにチョコをシャツの中に入れて「私ごと食べて下さい作戦」で正面からアターック！　なんて意気込んだのもつかの間。さっき外したボタンがイマイチ止まってなかったみたいで、ブラジャー丸見え、しかも慌てた拍子にチョコが背中に行っちゃって取るときにスカートのホックまで外れかけ。周り大笑い。多分あの作戦は一生忘れられないでしょう……」栃木県　蜃気楼さん：

続いてまたもやトレカの話：きっつぁんが突然我に返ってしまわれました。「高い金払って、残るのはただの紙っぺら」とか言い出して、あっさりと足を洗ったようです。これはイカン。ますます肩身が狭くなるではないか。なんとか引きずり戻さないと。なんて思っても、一度悟ってしまうとなかなか元には戻れなさそうだしな。こちらとしても、ただの紙に金払ってることは十分承知の上なのだが うーん、まだ止められませんな 欲しいものが出る限り 欲しい物がなくなればやめるけど。今はあるのです。で、今買いあさっているのがこの間発売されたばかりの「サガフロンティア」のTCGだったりするわけです。キャラクターカードの出来の方はかなりのものでした。イラストはつぶれてないし、置き方が上手いし しかし、合計200枚の中でイラストはおよそ60数種類 残りといえばゲーム用のモンスターとかアイテムとか魔法とか コレク

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみるっす！　なんちて。（魔）

手軽に参加したい人は

HP	―	全部値を足して25になるようにする
つよさ	―	
かしこさ	―	
すばやさ	―	
こううん	―	

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト49はノルビエンスの魔女の掃討です。ノルビエンス坑道は数十年前までは奇跡の鉱床と呼ばれ賢者の石が大量に採掘されていましたが、現在ではめぼしいモノはまったく発掘されず人の近寄らない廃坑となっていました。その場所に最近、子供をさらい、怪しげな術を行う「魔女」が住み着いたというのです。実際に行方不明者もかなり出ています。この魔女について調査し、その目的確認後、抵抗あるようなら捕らえ、消去することになります。選択は3つ。①岩壁から降りていく、②脇坑道への道を探る、③坑道脇に作られた魔法陣の謎を解く。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。要注意。

締め切りは、次号本誌（69号）発売日の2月27日（消印有効）。コーナー名は「DPSど49」だけでOKです。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の71号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第69号　2月27日発売号（第65号発表＋第71号分募集）
第70号　3月13日発売号（第66号発表＋第72号分募集）
第71号　3月27日発売号（第67号発表＋第73号分募集）

今回のあて先は「DPSど49」

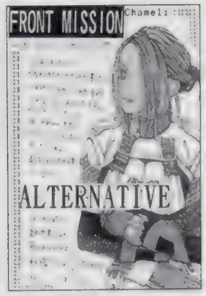
もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは64号募集分の発表

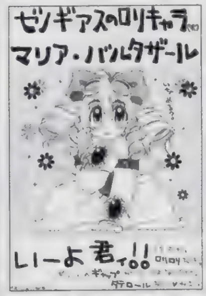


▲大阪府　えんぢまるさん：確かに。全員男である必要は無かったですよね。

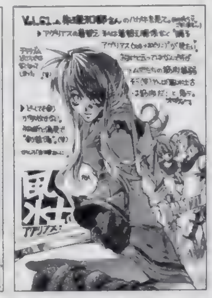

▲愛知県　牛ぎゅうさん：マリー は……オバカさんで可愛いですよね。



まんが・こぢうり　…本当はイロイロツライことが……　・イラスト／C次郎



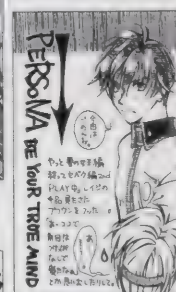
▲愛媛県　如月二月さん：強いですよ、ギアが。生身弱いですけど。


▲千葉県　S・風雅さん：踊らせたいですねぇ。特にミニスカで。ダメです？


◀東京都　ハー子さん：「タイタニック」評判良いですよね　見ないとでしょう、


▲香川県　月旅行物語さん：創ってますか？　全国ユーザーのみなさん？


▲福島県　はちがつ柚さん：1ギルで買わないと。やっぱり買わないと。

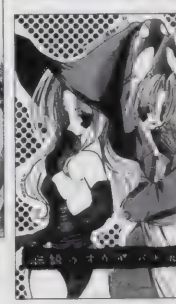


◀東京都　山師さん：思い出すと切なくなりますよね　そういう思い出は


▲東京都　山師さん：ちょっと「S」ってヤツでしょうか？



▲山形県　週末の怪人さん：つい育てちゃいますよね。仲間叩きで。メキメキ。


◀宮城県　千坂大介さん：帽子、印象的ですよね　特に僧侶



▶大阪府　メモンガーさん：クロミ、ゴンは危ないですよねぇ。フッチ、ミリアも……。

◀京都府　真名瀬さん：キツイですよね。お小遣いでゲームを買うのって。DPSも買ってほしいし。

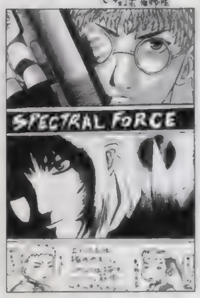


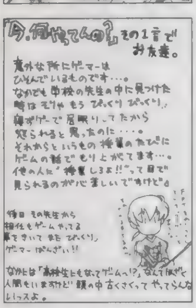
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。みだらな作戦ですが、ちょっと意気込みすぎだったのかもしれません。基本的にこういう作戦は焦らず慎重に行きましょう！

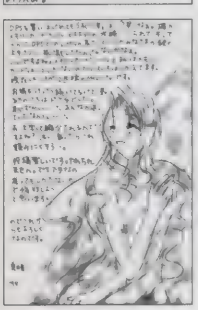
ワンフェスレポート①：さて行って来ましたワンダーフェスティバル。今回は、やっとポリタンを発見できて大満足です。前々から探してはいたのですが、なかなか出展されてなかったんですよねぇ……。今回、念願かなって大発見。しかも、智恵理さん（超有名大御所モデラーさん）が作ってらしたなんて嬉しいですよね。自分のキャラでもないのに嬉しさひとしおでした。でも、お金がなくてゲットできなかったのが心残りです。（ほ）はゲットしていたのになぁ。かなりデキが良かっただけに本当に残念です。夏に再販はあるのかしら？　（ち）

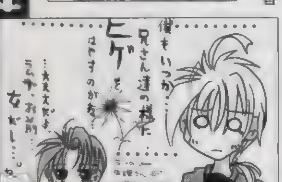


40代後半のアグリアスさんもざらです。仕方ありません）


◀埼玉県　潮屋点子さん：もう少し奥が深かったら……だったんですが。


◀三重県　猫間軒さん：いい先生ですねぇ。でもちょっとドキドキ。


◀神奈川県　美晴さん：カンタンに張り替えられるのも特徴です。


▲大阪府　柊鷹夜さん：女って…みんな信じちゃうじゃないですか。

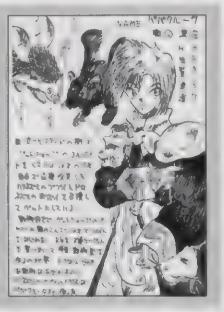
Nights of Knights

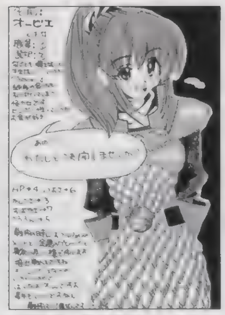
クエストナンバー46発表
64号募集分

今回募集のクエスト46は嘆きの島の探索でした。嘆きの島は、悲しき伝説に彩られた魔法王国リューペントイアーズの首都島。この島の探索は一筋縄ではいきませんでした。この王国が滅んだ原因は島中央に位置する火山による大規模なガスの発生によるものでした。この火山は弱まったといえ、いまだ、活動を続けており、今回の探索でも最大の障害となりました。その他にもポイズンスラッグなどの毒系の魔物が多く出現し、かなり困難なクエストとなったようです。

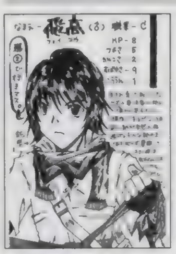
MVP

▶富山県　ドルレイさん：3つの選択は、②紅玉の像の足下を崩す、③ラハン神殿を先に調べる、①グラスランヅア門から入る、の順に先に進みやすかったようです。今回は迫り来る毒ガス、毒系のモンスターと、かなりシビアなクエストとなりました。MVPキャラはきっとペットの方々が鼻が利いたわけですね。うんうん。ステキ。



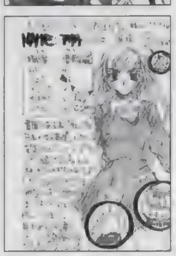

▲北海道　鳥太郎さん：かなり重装備。力がないと動けなくなっちゃいます。

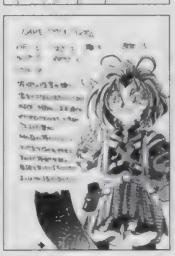

◀長崎県　たに子さん：まあ、彼氏つくるのもいいかもしれませんし…。


◀滋賀県　貴利子さん：サギでもばっちり。強くなるモノです。


◀大阪府　雨宮五月さん：まあ、仲良し2人旅は楽しそうです。

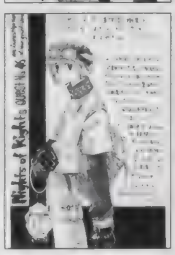

◀北海道　TOMYさん：結構素直な気もしますが…？　王族ですし。

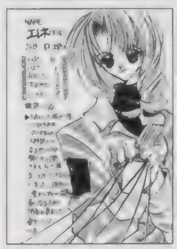

◀千葉県　黒パグさん：ポケベル作る……でも入るんでしょうか？

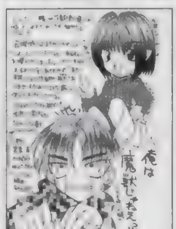

◀神奈川県　白たこさん：ニコニコマークはねぇ……ですよね。

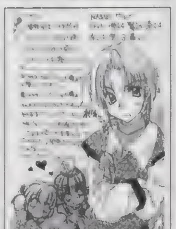

◀奈良県　千桜夕季さん：まあ、細かくしてしまえば……。

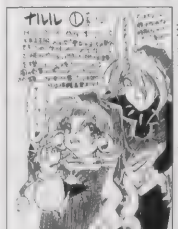

◀富山県　高原なぎさん：何もそんな男に…って感じな姐さんです。


◀岩手県　どらさん：親の背中を追ってみるのは大事なことです。

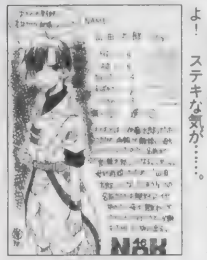

◀京都府　水荻巳さん：拾われただけなんだから……ねぇ。


◀茨城県　深野樹里さん：かなり痛そうです。人間なのに……。


◀東京都　清和日和子さん：とりまき2人はうらやましいです。


◀東京都　氏江冴さん：イロイロと理由がありそうです。


◀福井県　獅子王要さん：今回も毒だったので大丈夫だったんですが……。

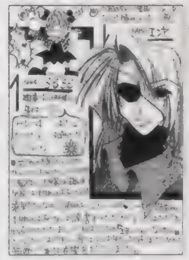

◀静岡県　亜煌さん：ドカベンですよ！　ステキな気が……。

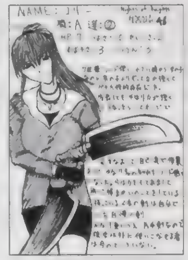

◀岡山県　のぶすけさん：シリコン入れなくても……大丈夫。

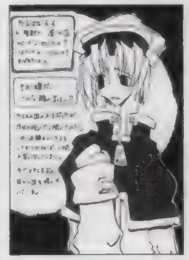

◀和歌山県　太一さん：まあ、その辺チャンと確認しないとですよね。

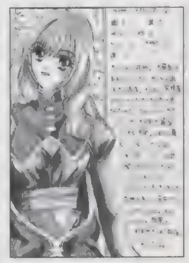

◀福岡県　とりおさん：チックーは何者なんでしょう？

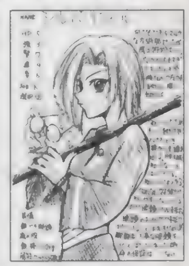

◀東京都　藤神零式さん：猫は……ちょっと……しかも怒ってるし。

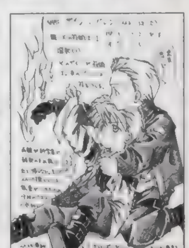

◀静岡県　桜華あきらさん：人形だけど侮れないわけです。


◀宮崎県　SMRさん：どちらかというと包丁系ですねぇ。


◀福岡県　雪太さん：かなり過酷な運命です。カエル……。


◀福岡県　櫻璃さん：動物のタメに頑張る人、多いですよね。


◀愛媛県　薪龍さん：目から光線は危ないので止めた方が……。

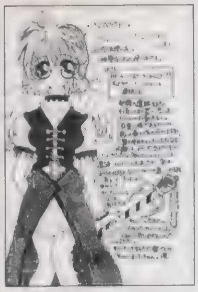

◀埼玉県　眠るカバさん：兄弟仲良さそうです。ベタベタ？

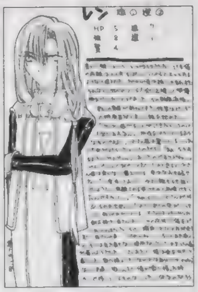
らず、全て1人の手で書かれたらしい。ソレによって惚れ惚れするくらいキャラの個性が書き分けられている。う～ん分かりやすく言うと、全員が「FFⅥ」のエドガー&マッシュというかなんというかそれ以上というかゴニョゴニョ。とにかく登場人物の過去から現在に一貫性があって、それが細かいセリフにまで行き届いている。キャラでRPGをプレイするタイプの人にはマジでお薦めだ。惚れるよ。サルベージャーの犬船長とか。「FFⅦ」よりも遥かにしっかりしてる。好きだなオレ。「B&B」のレベルアップの単純作業も好きだけど。あ、今、隣で編集の中川さんがやってるSSの「街」も楽しそうです。ピンクのしおりはやっぱり、18禁な映像付きなのかなぁ……。ゴクリ。やっぱその辺の自由度はSSの勝ちなんだよなぁ。と思ってたら、目の前の席で入稿作業中の編集の宮田さんがABCの歌を歌ってたので大笑いです。（魔）

先日、家のガスが止まったのだが、3日以上ほったらかしにしておいた。銭湯とコンビニ弁当があればガスなしでも生きていけるですし。ここんとこ会社にいること多いし。でもガス代はちゃんと引き落とされていたので問い合わせたら、安全装置が作動して止まってただけだった。原因は不明。東京ガスの人は大雪の可能性もあるといってたけど、雪ぐらいで作動するほどデリケートなもんだったのか。それにしても4年住んでるアパートのガスメーター設置場所を、今まで知らなかったというのが……。　（ほ）

こないだ近所の、ゲームも売っているＣＤ屋さんに「卒業アルバム」（『卒業』シリーズのＣＧとかが入ってるヤツ）を買いに行きました。「ＳＳの「卒業アルバム」下さい」というと、店員さんは「卒業Ｓ」を出してきました。「いえ、違うんです」といっても分かってもらえないようで、「じゃ、やっぱいいです」とももはや言えず……。だから隣にいた店員のおネェちゃんさぁ、そこでニヤけてるってことはアンタ分かってるんでしょぉ？　さっさと出してあげてよぉ。俺のためにも、困ってる店員さんのためにも。　　　　（平）

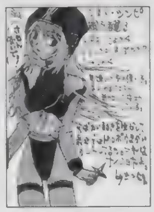
「ゼノギアス」やってます。かなり長いです。というかとても長いです。でも楽しいです。ＳＦロボットＲＰＧでこんなに楽しいのは久しぶりだなぁ。特Ａ級って程じゃないけどね　う～ん……ソレなりに面白いアニメのＬＤＢＯＸを短期間に見ている感じっていうのかなぁ　要素なんかは実にイロイロな作品からパクって来てるんだよねぇ。「ＥＶＡ」に始まり、「Ｇガン」「ザブングル」「操兵伝」……まだまだあるぞ　なので、「なんだこのパクリゲー」という最悪の印象から始まるわけ。その上、３Ｄのシステムがイマイチ扱いづらい上にキーコンフィグ出来ないから慣れるまで時間がかかる　これまたマイナス　とまぁ、出だしは、ＳＦ＆ロボットアニメファンであればあるほど、ダメなんだけど……プレイしていく内にその辺が全然変わってくる。まず特筆すべきはキャラ。このゲーム、とんでもないメッセージ量にもかかわ

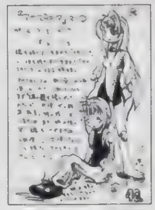

▲和歌山県　日向アキラさん：やっぱりステッキですかね。魔法少女は（？）。


▲埼玉県　十槻久也さん：厳しい現実。さてお話はここから始まります。

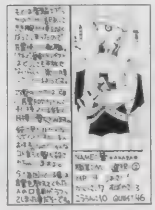

▲神奈川県　G・紅牙さん：まあ、そんなモノです。お宝貴重ですから

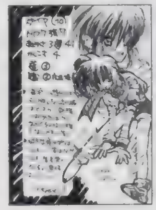

▲長崎県　ジョーさん：ちょっと間違えると白バラ？

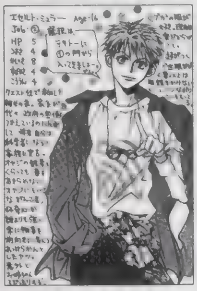

▲岩手県　Endoさん：良い腹筋してそうです。ムキ。バイン。

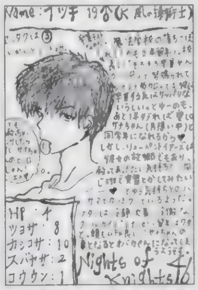

▲東京都　谷川蛍雪さん：なんだか大変な戦いになりました。

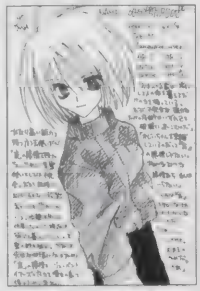

▲東京都　祥人さん：戦士の軽装鎧がかなりかっこいいです。

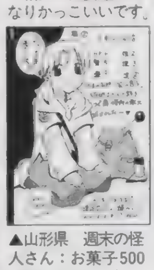

▲群馬県　伯楽天さん：拙者と言えばやはり「るろうに」。

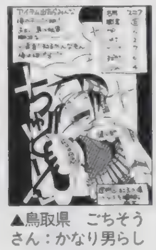

▲千葉県　柴田恭子さん：自分はクッキー屋には？


▲福井県　マチコさん：かけたり外したりはかえって目が悪くなるんですよね。確か。

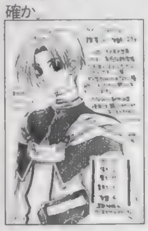

▲東京都　綾可さん：まあ、それも恋。バカになれないようじゃ実りません。

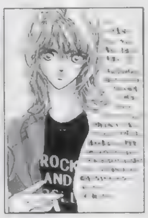

▲千葉県　都賀渉さん：修行は厳しいですよね　特に心の修行は。難しそうです。
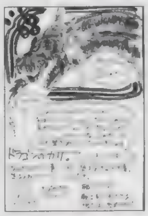

▲山形県　週末の怪人さん：お菓子500円分じゃたいして


▲鳥取県　ごちそうさん：かなり男らしくてステキです。

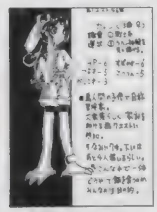

▲秋田県　枇たづきさん：必死で掃除し続けそうです。


◀東京都　卯月渉さん：なぜ？足はのろいんでしょう？勉強家だからっ？

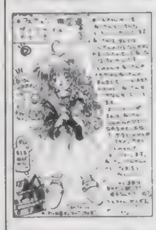

◀埼玉県　toricoさん：自分の声を求めてさすらうのでしょう。コレがオレの声だ！

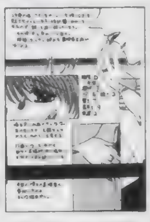

◀埼玉県　オコジョさん：何となく楽しそうなおじいちゃんです。ガオー。
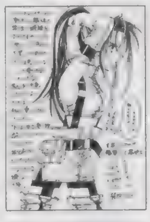

▲茨城県　小見幸子さん：杖で殴ったりするんでしょうか？


▲東京都　樹村Ｓさん：足速そうですよね。手がじゃま？


▲茨城県　かぎかっこさん：ラッキィがバカくさくていい


◀北海道　ふじたらさん：猫さんはゴツイから大丈夫です。怖くありません。

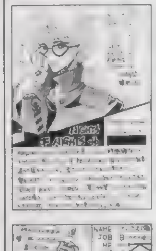

◀秋田県　市藤にたかさん：死ぬために生きる。それも人生なのです。

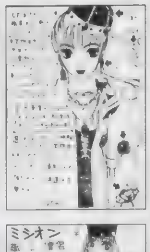

◀埼玉県　矢渡さん：エロエロなわけですね。まあ、体質ですし。しかも今回、毒


▲愛媛県　天海十流さん：可愛がってるんですね？

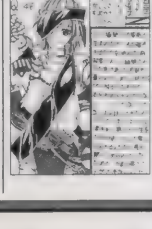

▲北海道　古川緋色さん：超コワーイの典型的な例。

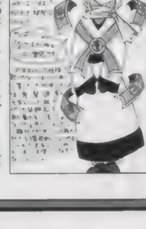

▲大阪府　えんぢまるさん：ソレで敵が１人づつ死んで？


◀栃木県　ゆきさん：大変ですねぇ。常に５人も雇うのは。お金持ちなんでしょうか？

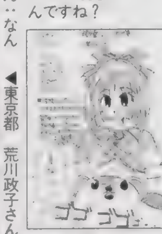

◀兵庫県　SATOMIさん：普通バレルと思いますけど……どうなんでしょ？

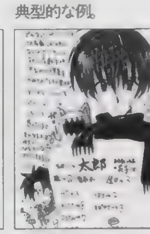

◀山口県　葵咲良さん：なんとなくどこにいても楽しそうでいいです。ミトンも◯です。

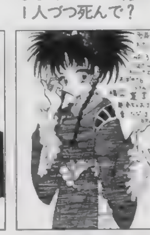

◀京都府　サクマ式さん：右目を取り戻すのが目標なわけではないんですね？


◀愛媛県　甲斐つるぎさん：僧侶は……戦いがあるとからきしです。


◀東京都　荒川政子さん：目立つ忍者ですねぇ……隠密行動は×？

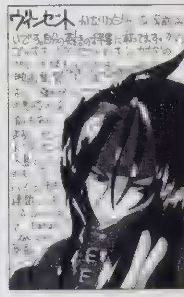

▲栃木県　めもるんさん：熊は怖いですよ。ツメあるし。


▲大阪府　かづきしょうさん：目が小さくて可愛いです。


▲鹿児島県　かうち沙耶さん：無敵のおさな妻。最高です。

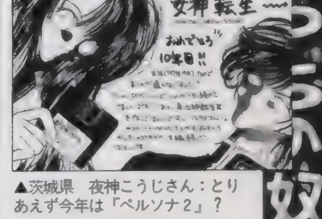


まんが／福島県　笑話時代（あまりに当たり前でステキです。嘘むっちゅーの）


◀愛知県　ゆう午さん：結構いますよね。そうですね。辞書にもありマス。


◀新潟県　萌芽萌さん：ガンコンで撃ちまくり？歌いまくり？

◀神奈川県　水無月桜さん：雑誌グラビアを真似るのは良いことらしいです。


▲茨城県　夜神こうじさん：とりあえず今年は『ペルソナ２』？

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選はなし！　数字は3609でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、今回の当選は１枚！久々の当たりです！　ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



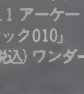
まんが／埼玉県　朝屋点子（それくらいのユーモアがフェイにあれば……）

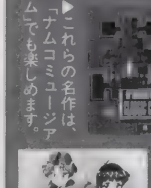
GMCD News

今回のオススメは、「ナムコクラシックコレクションVol.1 アーケード・サウンドトラック010」です。1980年代に大ヒットした、「パックマン」、「ラリーX」、「ニューラリーX」、「ディグダグ」といった往年の名作のサントラです。

10年近く前の作品ですが、今聞いても単なるノスタルジー以上の感動があるのは、ゲームだけでなく、音楽も名作だったといえます。最近の豪華なゲームミュージックに食傷気味な方は、シンプルな音楽で安らいでみてはいかがでしょうか。

現在発売中
・「エンジェル ボイス メモリアルVOL.1ポケットラブ」¥2,548（税込）ファーストスマイルエンターテイメント
・「マリア～君たちが生まれた理由（わけ）オリジナル・ドラマCD Vol.1」¥2,500（税込）TDKコア
2月18日発売
・「-ARRANGE SOUND TRAX-侍魂～サムライスピリッツ～/SNK 新世界楽曲雑技団」¥2,548（税込）ポニーキャニオン
・「ナムコクラシックコレクションVol.1 アーケード・サウンドトラック010」¥2,243（税込）ワンダースピリッツ

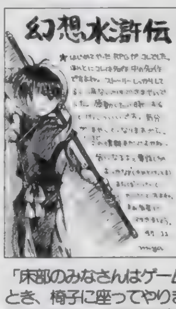

▶これらの名作は、「ナムコミュージアム」でも楽しめます。


◀オリジナルトレカプレゼントキャンペーン実施中です。

ゲームソフト激論座談会

「『バイオ2』ステキです。ドキドキです。が、お姉ちゃんはダメだそうです。警察署までたどり着けませんでした。やっぱりACT苦手な人には厳しいんでしょうかねぇ？」北海道　ラーメンさん：
魔：うぃっす。座談会です。いいっスなぁ。「バイオ2」。もうドキドキ。
う：『バイオ2』初心者には警察署へ行くまでが一番難しいから、セーブポイントまでは慣れてる人が連れてってあげるのがいいぞ！
ほ：ってなんかウソくさい。
う：うむ。
ち：しかし……1月末はまたイロイロ発売されたよね。「バイオ2」に始まり「バストアムーブ」「B&B」「トゥームレイダー2」…。
魔：SSの「街」「パンツァードラグーンアゼル」なんてのもなかなかいけてるし。
ほ：この号が発売されるころには「ゼノギアス」も出てるしね。
う：スゴイな。しかし。
魔：床部でも全部買ったヤツはいないよね。ちゅーかムリ。
う：全部っていうとSSの「速攻生徒会」とかネオジオの「月下の剣士」とかも買わなきゃいけないしね。特に「月下の剣士」（3万円）は編集部でもライターの田中くんだけです。購入者は。
魔：ってオレとキミは「速攻生徒会」買ったやん。
う：いや三石さんが……
魔：マンガ楽しいしね。今はワケわかんなくなってるけど。続きは描かないのかなぁ？　やはり頑駄無丸（ゲーム中ではガンダー丸。きっと版権がらみだね。ちょっと悲しい。グスン）。
ち：まあ、こうタイトルを挙げてみるとわかるけど、PSって一般層に強いラインナップですな。
魔：っても「バイオ2」と「バスト」くらいじゃん。
ち：いやでも、SSの「街」って一般向けっぽいんだけど、本当はゲーマー向けですからな。何度も繰り返して楽しむっていう。
う：まあ、そもそも一般向けのゲーム自体少ないしね。
魔：そう言われてみるとそうか。でもそんな一般向けタイトルと共に「ゼノギアス」みたいな濃いタイトルも発売されちゃうし。PSおそるべし。
ち：「ゼノギアス」、キャラの名前変えられないからなぁ……。
魔：またキサマはそんなことを！　そんなヤツはもうやらんでいい！
う：うむ。
魔：面白いのになぁ。アニメのLDBOXを一気に見てるみたいなのになぁ。残念だなぁ。
ほ：いいっスよ。担当者として。
う：でもいい。名前……。
「RPGで最初につよーくしてからボス戦に行くのって邪道なんでしょうか？　なんか友だちに責められるんです」新潟県　ロウソンさん：
魔：いいよなぁ。レベルアップしたって。ちゅーかオレはしてる。
う：キミはある意味やりすぎ。
魔：え～キミだってそーじゃん。
う：「B&B」で連射パッド使ってずっとレベルアップしてたじゃん。
魔：うむ。自キャラをムチャクチャ強くして、ボスをまるでザコのようにブチ倒す快感！　コリャサイコー！　ウッヒャー！
ち：まあ、RPGはその人なりの楽しみ方でクリアすればいいんだから、どんなプレイ方法でもいいんじゃないすか？
ほ：オレは面倒くさいのはイヤだ。
魔：というか、お前、戦闘自体好きじゃないジャン。
ほ：うむ。
う：じゃなんでゲームライターやってるかなぁ（笑）。
ほ：うむ。
魔：何だかんだ言っても好きなくせに。ゲーム。
「床部のみなさんはゲームをするとき、椅子に座ってやりますか？　それともベッドで寝ながら？　それともコタツ？」静岡県　真庭総一郎さん：
魔：オレは……ベットとコタツかな。寝ころんでやってて疲れたらコタツ。その繰り返し。
う：オレも似たようなもん。
ほ：オレも。
ち：まあ、だいたいダラダラプレイしてるもんですからな。
魔：逆にキチンと椅子に座ってプレイしてる人っているのかなぁ？
う：編集の中川さんはモニター正面に置いたラブソファに座ってプレイするらしいです。
ち：変ですな。
魔：オレなんかものすごく疲れそうだ。まあ、でも大体、メモ取りながらが多いから（仕事だしね）、机とペンと紙は欠かせないなぁ。
う：疑問とかメモ取りながらやらないとすぐ忘れるしね。
ほ：その通りだ。
魔：ってキサマらあまりメモ取ってないじゃん！
う：うむ。
ち：家族のいるところだとそういうダラダラプレイは出来ないよね。
ほ：できない。でもオレは1人暮らし。だからダラダラ。

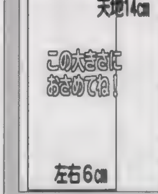

◀北海道　古川緋色さん：「ネオリユード」会話がいいですよね。可愛がりたくなります。



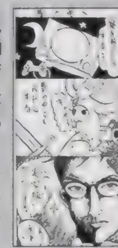
◀大阪府　真宮まゆさん：一体誰に電話を……？　まあ、もうソロソロですよきっと。

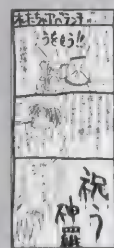
お笑い4コマ道場

4コマは楽しければ勝ち！　ルール無用の悪党もOKです。DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。ガンガン4コマを載せちゃうよぉん！　（魔）



4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！


◀広島県　Rハルエさん：実写の彼らってどんななんでしょうねぇ。特にレイジが知りたいです。


◀愛知県　牛ぎゅうさん：ジェシー……心に残る麗しの彼女が……（笑）。まあ、ソレくらいは愛嬌でしょう。



◀福井県　柴浦かずみさん：使う。絶対使う。ソレが当然のように。だってレベル上がりますからねぇ……。ガンガンに。



◀千葉県　ちったんさん：死んじゃう死んじゃう。っていう設定多いですよね。ゲームって。

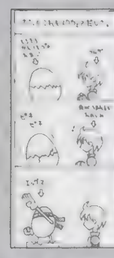

◀福井県　柴浦かずみさん：そうやって自分なりの楽しみ方を見つけるとワクワクしちゃいますよね。



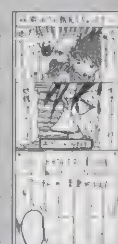
◀福岡県　リンチンチンさん：かなりステキ。きっとゲームやってもこのダンのイメージで定着してる人、多いと思います。

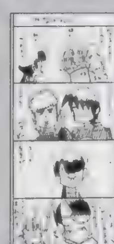


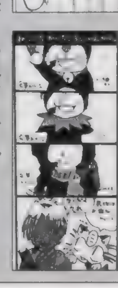
◀神奈川県　桐生雅士さん：判るというか判らないというか。少なくともクラッシュさんは……。

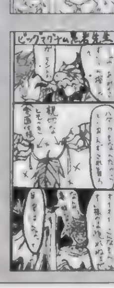

◀大阪府　雨宮五月さん：かなりガッカリな展開ですが、メーカーも一緒だしまあいいかって感じでしょう。


◀兵庫県　山田豪さん：判らない人っているんでしょうかねぇ？　しかし……こう見ると髪型変すぎです。ちょっと、というかかなり変。

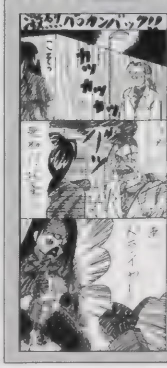

◀茨城県　ザ・プーさん：そういう時に限って何てことはないわけで。そういうモノです。


◀埼玉県　民井実佐さん：どっちがどっちでも……どっちも強くて片手が銃。葉巻の分だけコブラの勝ち？


◀埼玉県　黒猫虎さん：みさきちゃんは……スネ夫口な気もします。いかがでしょう？



◀宮城県　コブラプロジェクトさん：ステキなボケとツッコミ。これで生活に潤いが生まれます。



◀群馬県　天使の玉子っちさん：しかもコンセントにささってそうです！　フゴーッて出てそうです。かなり熱い空気が。1500W。

ど（って自慢かよ）。ちなみにパートナーは、エンディングを見て気に入ったアキラ（ノーマル）です。ツープラトンも、結構踏み込んでくれるのでいい感じ　……さて　結構楽しみにしていた「バトライダー」ですが、例によって「バトルガレッガ」同様、画面が派手すぎて敵弾が見にくく……自機の種類が多すぎるってのも、何を選ぶとどういう攻撃するのかがわかりにくくて少々難てすな　今のところなんとも言えないんですが……ちょっと詰め込みすぎじゃない？　「ストライカー1945Ⅱ」の方が、個人的には楽しいです。楽しいといえばSSの「センチ」、暗黒舞踏でレズなOPを見たときには何事かと思いましたが、個人的には結構ヒット。ただ、ゲームシステムはあって無きがごとしだし（ま、これは予期してたけど）、イベントは少ない　まだ1回しかプレイしていないので、楽しいと錯覚しているだけかも　（平）

ワンフェスレポート②：今回のワンフェスなんですが、最近のフィギュアブームのせいか、入場者も3万人を越えて大盛況だったようです。今後も大きくなっていくのでしょうね、きっと。で、気になったものといえば、ツクダオリジナルのアクションドールシリーズの新作ラインナップ。とくに「サクラ大戦」の神崎すみれは、現状の試作品を見る限りかなりのデキ。これは買いでしょうねぇ。李紅蘭ともども楽しみです（ただし、発売はちょっと先のようです）。タカラさんもガンバって欲しいですね。特に値段の方で。　（ち）

そろそろ「完結編」が発売されそうなので、「スパロボF」を再びプレイし始めました。何故かまたスーパーロボット系で始めてしまいました。こっちの方が簡単だし、主人公（自分）は強いし……。この「F」でMAP上のアイテムを探さなくてもOK、というシステムはなかなかいい感じ。ふと、「新スパロボ」をプレイしてみたのですが、アイテムを拾うのがめんどくさくて……。ダンクーガとかは「新」の方がリアル頭身でカッコイイんだけどね（BGMも）。PSではもう発売されないのかなぁ、このシリーズ。（う）

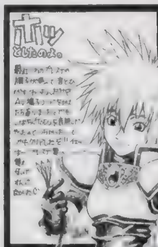
いいっすなぁ、「ジャスティス」。前号を読んで気づいたんだけど、（う）さんもやっているとは知らなかった（ち）さんがティファでやってたのは知ってたけど、互いにやっているところは見たことがない（笑）。さて、一時期英雄しかいなかった対戦台ですが、今は雹しか見ません。なんですかあのリーチの長さは。しかも刀（自分で雹つかったことがないから、必殺技なのか通常技なのかすらわかんないんですが）が当たっちゃうと、その後エアバーストで浮かされちゃったり、超必殺技が入っちゃったりするの。まぁ、刀は振りが大きいからツープラトンとかで割り込むことも可能ではありますが、それ以外にどこで止めればいいか、イマイチはっきり分かんないからなぁ。まぁ、キャラのポテンシャルに惹かれて使っている、ってだけの（愛がない）人が多いようなので、ウチの紹介さまも、そうそうやられはしないんですけど

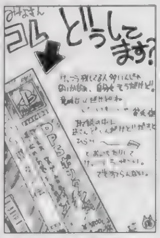
PS 拡張計画

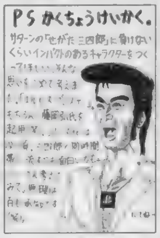
例外に続いてこちらもワンフェス情報です。ポリタンとお姉さんを出展していた、智恵理さん（かなり実力のあるモデラーさん）のブースの方に、キットの写真をいただいたので紹介（左下参照）です。すごく良いデキですよね。ポリタンの質感とか。（ち）

模型的にはガンダムへビーアームズ改を3個ゲットして幸せです。デスサイズヘルカスタムやサンドロック改？　サーペントなどもキット化予定ということですから楽しみは多いですね。まぁこんなに買っても作る時間があまりないのが残念なのですが……。パンターやクロムウェル、五式戦に流星改、作りたいキットは山のよう。ゲームも遊びたいけれど、模型も作りたいんですよねぇ。完成した瞬間って、すごく嬉しいから好きなんですよ。

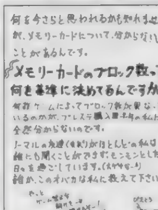

▲智恵理さん原型のポリタンとお姉さん。ビックリするほどのデキ。


◀千葉県　ちったんさん：結構単純なことで直りますよね。

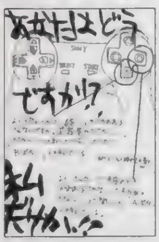

▲三重県　猫間軒さん：説明書にはさんでおくことが多いです。



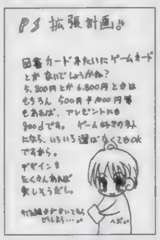
▲福岡県　リンチンチンさん：ムリでしょうねぇ……きっと。



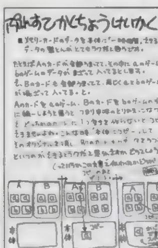
◀沖縄県　きじとらさん：イロイロな理由があるのです。説明しづらいです。



▲埼玉県　オコジョさん：呼びますよね。ついつい。クセで。



▲高知県　真崎桐夜さん：デザインがいいとうですよね。



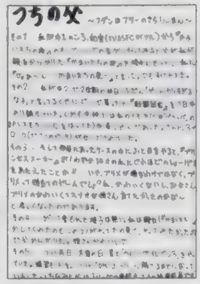
◀福井県　獅子王要さん：メモリーカード関係は改善したいです。

ゲームクソ万オマー

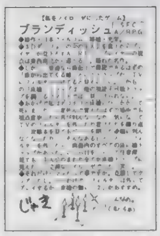
ある用事で実家に帰ったら、懐かしいゲームソフトを発見。思わず家に持ってきてしまいました。しばらくこれらで楽しめそうです。（う）

FCの『メタルスレイダーグローリー』が秋葉原の某店でかなり高額で買い取ってくれるらしいです。と思ったら、実家にあったっていうじゃありませんか（当時¥3,980ぐらいで買った気が）。思わず売りに行こうとも考えたのですが、高額買い取りということは、市場にそれだけ少ないということで……。何だかもったいないので大事に取っておくことにしました。しかも、今プレイしてもけっこう面白い。そういえば、このゲームの続編をストーリーにしたマンガの続きは…（って、MWだった）。

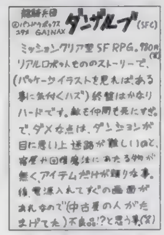
N64の「スーパーロボットスピリッツ」をプレイさせてもらいました。まだ開発中ということでバランスなど未調整な部分がありましたが、プレイしていてそれなりに楽しいです。簡単なコマンドで、おなじみのキャラのハデな技が出せるのはいいですね。プレイした感じ「よくできた『ドラゴンボールZ』」。個人的には、ダイターン3とダンバインが同じ大きさというのは、ちょっと違和感がありましたが。ポリゴン3D格闘なので、PSでも……って、ちょっと思ったら気が早いですね。もしかして、私の初めて欲しいと思ったN64ソフトかも。そういえば私、N64本体ってどうしたのでしょう？　確か持っていたハズなのに見あたりません。誰かに貸したのでしょうか？　だとしたら、返してもらわないと……。



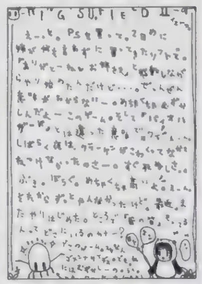
▲神奈川県　ぜろりなさん：娘的にちょっとショックでしょうねぇ……（笑）。

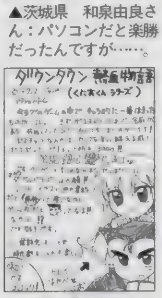


▲茨城県　和泉由良さん：パソコンだと楽勝だったんですが……。

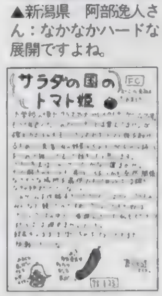


▲新潟県　阿部逸人さん：なかなかハードな展開ですよね。

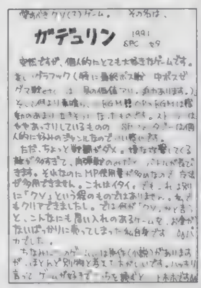

▲新潟県　藤月エンさん：コツコツとやればいつかは……クリアできますよ。



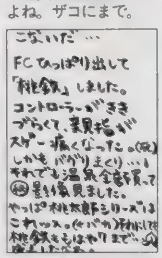
▲神奈川県　茗莉さん：全員に名前ありますよね。ザコにまで。



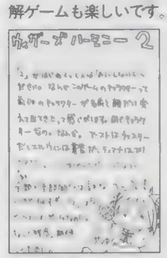
▲沖縄県　きじとらさん：みんなでやると難解ゲームも楽しいです。

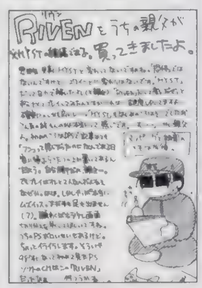


▲東京都　綿100%さん：小説は小説で楽しいですよ。何巻か出てます。



▲山形県　アイミさん：バグるんですよ。FCで今じゃ。

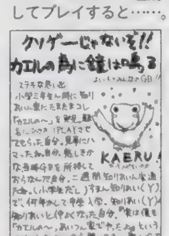

▲北海道　マヨネーズ・ガールさん：連続してプレイするとき……。



▲千葉県　都賀渉さん：なんとなく家族でゲームは団らんの新しい形です。



▲秋田県　いふじこうさん：電話もかけないといけないんですよね。



▲埼玉県　オコジョさん：なんとなく運命でステキです。

他機種のことも話したい

書き終わった原稿を、上書きして無くして超トホホです。やる気がなくなってもうシオシオです。そういえば、どんな原稿を書いていたんだっけ。思い出すのもひと苦労ですな。（ち）

SS　もっかの楽しみは、「ガングリフォンⅡ」でしょうか。前作も好きだったので楽しみです。ツインスティックに対応するらしいのですが、どんな感じの操作になるのでしょう？　4月23日が待ち遠しい感じですね。あとは、「スーチーパイアドベンチャー　ドキドキナイトメア」や「ドラゴンフォースⅡ」あたりでしょうかね期待しているのはねぇ。そういえば、「サクラ大戦2」も、4月なんですよね。早いもんですねぇ月日が経つのも。ホントに。

パソコン　パソコンの方は、個人的にiPCの「迦陵演義」に期待しています。PSの「NOëL」第1作を作った方たちが起こしたソフトハウス、SR-12Wが製作しているという点がポイントです。ディレクター・中原氏の、センスの良さと技術の融合がどういう形で実現されているのか楽しみです。リアルタイムに画面上のキャラがリアクションしてくれるらしい？　のですが、詳しい内容は不明です。勉強不足ですみません。というわけで（ち）の注目は「迦陵」なのです。

その他①　PSの方で、「プリズムコート」と「デッド オア アライブ」が良さげですな。「ゼノギアス」と「パラサイト・イヴ」も近いですし、なかなかラインアップ揃いですな。「トゥームレイダース」もやってはみたいので、「1」のザ・ベストが出るんでやってみようかな？　良かったら「2」もやってみたいですね。

その他②　けっこう盛り上がってますねぇ、公正取引委員会関係の話題。中古販売に関してだけ言えば、立場によって利害が異なるからなかなか難しいところですね。某誌の記事も、メーカーと販売店では、見解が対極にありましたからねぇ。どっちにしろ、誰も損はしたくないでしょう。今後の新聞記事が楽しみではあります。



まんが／静岡県　こども

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

アートディンクから2月26日に発売のPS用ソフト、「NeoATLAS」の発売を記念して、NeoATLASの世界に眠る謎を解き明かした人の中から抽選で、豪華賞品が当たる。詳細は下記を参照。

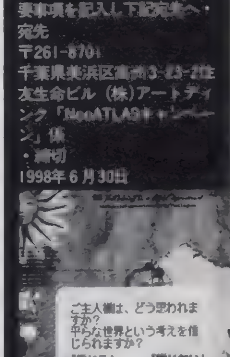
・依頼内容
そなたに、折り入って頼みがある。いまだ、謎のままになっておる【雷牛イヴラーク】と【詩人ケメロス】の謎を解き明かして欲しいのじゃ。もちろん、ただでとは申さぬ。見事これらの謎を解き明かしたあかつきには、褒美をとらすぞ。では、その方の働きに期待しておる。

・賞品
【雷牛イヴラークの謎】
メイプルリーフ金貨20名様
【詩人ケメロスの謎】
NeoATLASオリジナル懐中時計80名様

・応募要項
商品同封の応募用紙に答えと必要事項を記入し下記宛先へ。

・宛先
〒261-8701
千葉県美浜区中瀬3-23-2住友生命ビル（株）アートディンク「NeoATLASキャンペーン」係

・締切
1998年6月30日



▲自らが現代のコロンブスとなって、眠れる財宝と知られざる新大陸を求めて旅立とう！

いろいろな理由から（主に金銭面。正月明けはキツイっスよ）ワンフェスには行けませんでした。だけど、（ほ）が久美ちゃんとお姉さん（2つともかなりデキがいいそうです。（ほ）談）を「定価で売って」くれたので良しとしましょう。次回の夏こそは行きたいと思っているのですが……。話は変わって、「女神転生」のトレカ。まだどこにも売ってません。ここまで揃えたら、ぜひコンプリートを目指したいのですがねぇ。しかし、いったいあと何箱買えば全部揃うんでしょうか？　キツイです（またしても金銭面）。（う）


■魔王30才さん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はさんですね。人気出ません。飽きてきました。ハミだしちゃいました……


■犬さん：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ犬くん。連絡ミスということが判明。


■バオウ中里さん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。オレエンクミ○。アラスカ行ったから。


■ほやへ田島さん：卑劣なゲームプレイなら天下一。死んでるね。まあ、ワンフェスで散財したし。



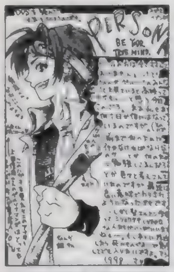
まんが・宮百合　あたわ〜ついていてすよね。・イラスト／岩瀬さとみ


▲大阪府　GPDさん：CGアニメがとんでもなくいいんですよね。


▲山形県　知らぬ今井さん：地味な展開がステキです。目指せレベル千台。


▲福井県　マチコさん：踊ってますか？　対戦は盛り上がります。

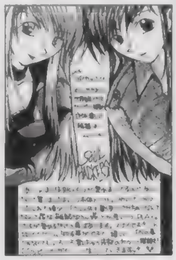

▲東京都　山師さん：とにかく巻き舌ですよね。江戸っ子？


◀北海道　さりあさん：つらいことも多そうですけどね。頑張ってみて下さい。楽しくなるように……。

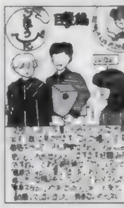

▲奈良県　藤野ケイさん：父親がアレですからね。きっとお母さんは……。


▲神奈川県　佐伯まさめさん：ガンバッテください！　何事も！

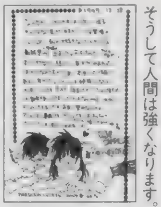

▲京都府　RYOKAさん：この上まだラーメンですか。２人は……？

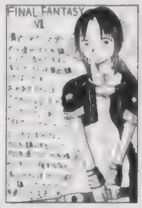

▲秋田県　蒼ノ助さん：ＰＳも楽しいゲーム多いですしね。

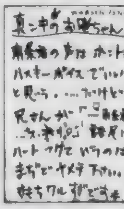

◀岐阜県　ハム男さん：いえいいえ…世の中にはもっとステキなRPGがたくさんあります。深いですよ。

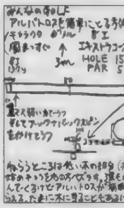

◀北海道　しげっちさん：電車ファンに人気です。


◀茨城県　小見幸子さん：いくらなんでも：可愛いですか？

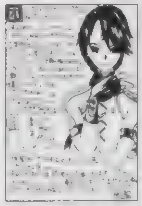

◀福島県　はちがつ柚さん：そうして人間は強くなります。


◀京都府　岡吉さん：DPSも広めていただけると(笑)。


◀京都府　真名瀬さん：お兄ちゃん何かあったんでしょう？

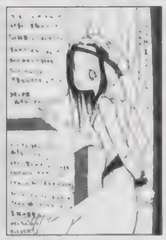

◀大阪府　田中泰茂さん：レッツトライなのでした。

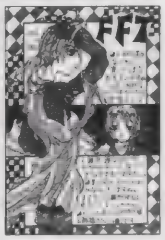

◀徳島県　大和飛鳥さん：抜くとき殺人音波が……。


◀愛知県　ゆう午さん：賛否両論といった感じでしょうか？

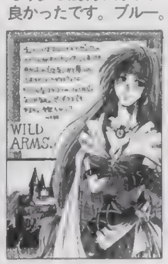

▲北海道　香月りんさん：ガンガン上がりますよね。まあ、でないとツライって気もしますが。やり尽くすのは大変なゲームです。


▶北海道　さりあさん：そうか……綿だったんですね。ふかふかでマクラの代わりとかにもなったりして。よく考えたらそんなんで動けるんでしょうか(笑)。


▲徳島県　金谷さん：もう少し説明があると良かったです。ブルー。


▲大阪府　K450さん：レベル99は男のロマンだそうです。


▶宮城県　フォレストさん：いろんなセリフ言いますよね。みんな。ワガママそうです。


▲大阪府　わたなべつとむさん：でもキャラは同じくらいいいです。


▲大阪府　わたなべつとむさん：男なんですけどね。心は……。

奴隷の趣味

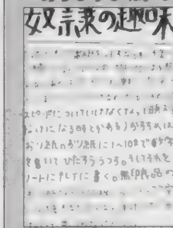
そんなに厳しくしないで？　お願いだから。一生趣味の世界で遊んでいたいの。ボク。って柄かい！　とりあえず好きなコトして金使ってあーいい気持ち！　サイコー！　（魔）

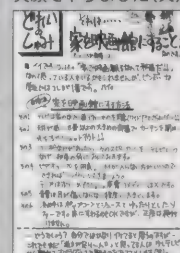
「私の趣味はネジ集めです。小さいのとか大きいのとか、ガラス瓶に入れて保存してます。キラキラしてていいですよ。ちょっとした修理とかに便利ですし」茨城県　真打ちナレーターさん：

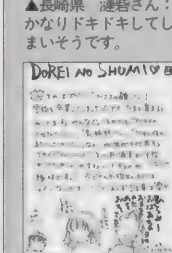
ネジって結構役立つんですよね。機械を分解すると無くなりますから。うちのおじいちゃんがそうでした。便利でした（笑）。

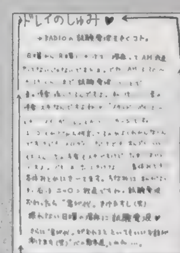
「ワインのラベルを集めてます。なんだかみみっちい趣味ですけど、外国じゃ有名なジャンルらしいです。うちのおばあちゃんが集めてたみたいで先祖伝来のスクラップブックがあります」京都府　長野マサミーさん：

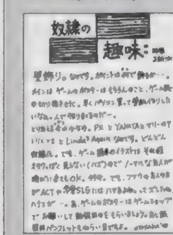
ありますよね。ラベル集め。ボトルを洗剤を入れたお湯に漬けてしばらく放って置くと緩んでくるので、慎重に剥がしてガラスなどに張り付けて乾かす。これでばっちりです。私昔、フランス料理屋で働いてた時、よくお客さんに頼まれました。笑顔でやりました(笑)。

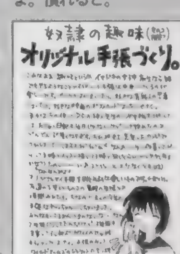

▲長崎県　漣皆さん：かなりドキドキしてしまいそうです。

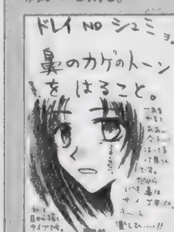

▲静岡県　亜煌さん：大画面と音も大事ですよね。ＬＤ良いですよ。


▲愛知県　牛ぎゅうさん：懐かしい、演技オーバー系ですね。


▲東京都　空水晶さん：英語の放送局も良いですよ。慣れると。


▲三重県　乙坂君比古さん：でもちょっと度胸がいる気も。


▲東京都　きあさん：凝りはじめるとイロイロできますよね。


▲新潟県　RATAさん：ステキな趣味です。カリカリトーン貼り。

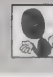
このシリーズと同じ。ゲームセンターでやり込むのはお金がかかりすぎる気が……　早くSSなり家庭用に移植されませんかねぇ「スタグラ2」も前作に比べ、システムや演出などがパワーアップ。ショーが楽しみです。そのショーの個人的な注目作は「バーチャロン　オラタン」でしょう。忍者っぽい動きのサイファーが気になりますが、聞いた話では「鎌を持った動きの早い機体」がいるそうで……　それを聞いてからもう心はその機体に一直線って感じです。まだどういうシルエットかも知らないのですが。そういえばこのゲーム、前作に比べて操作系が多少変更されたみたいです。去年のAMショーでプレイしたのですが、ダッシュ系以外それほど違和感は感じませんでした。今回のショーでは、かなり完成版に近いものが出展されるそうなので、かなり楽しみにしています。（つ）

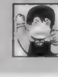
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

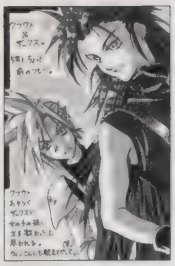
ライターリスト

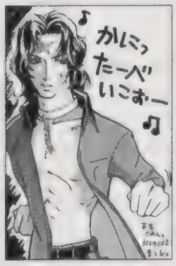

■うききチン：お金貸したら「センチ」¥2,980で買ってきてズルイのでキミだけまたチン。


■さとちーさん：すぐ帰って家でウハウハするからなぁ。もう永遠（とわ）とくっ付いちゃいました。

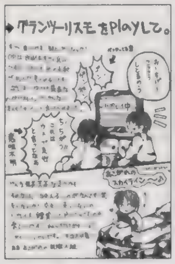

■ちくちりさん：皮肉を言うのが大好き。ワンフェスで散財組。男気イッパイでステキ。


■平吉ピン：なんか今、携帯で熱く語り合っていて、近況を聞き出せないのでキミはピン。


▲大阪府　八瀬ななみさん：教わったんでしょうか……教わったアレ？



▲東京都　山師さん：何となく今後、テーマソングになりそうです。



▲秋田県　逵瀬宵さん：まあ、正統派の走りが大切なゲームですから。


▲埼玉県　潮屋点子さん：怖いですよね。なにもここまでって感じで。

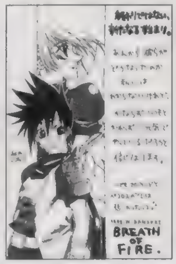

▲大阪府　雛瀬ユキさん：ACTとしては良いんですが…グラフィックが。


▲北海道　香月りんさん：隠しばりばりですよ。やり込まないと！



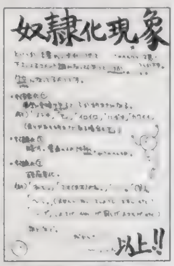
▲福岡県　雪太さん：この帽子…かぶるとイロイロぶつかりそう。


▲山口県　DDTさん：アニメいいですよね。一体どの辺まで？



▲東京都　卯月渉さん：ソレが希望って感じです。確かな足音。


▲埼玉県　toricoさん：カッコイイです。オヤジさんも……。

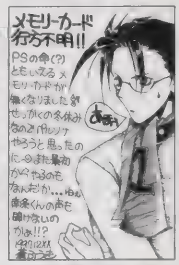


▲千葉県　都賀渉さん：なんとなく、すいません（笑）。



▲茨城県　美波さん：シナリオいいです。キャラも生きてますし。


▲茨城県　小見幸子さん：髪の毛、変なクセついてますよね。



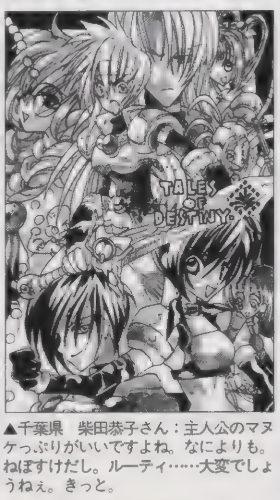
▲神奈川県　蒼ふうきさん：もう！枚買うしかないのでしょうか？



▲大阪府　宗高ゆうきさん：アルカードよりも強いですから。



◀大阪府　杜蓮司さん：使えませんよねぇ……。ラファはいけるんですけどねぇ。愛で（笑）。素早いですし。

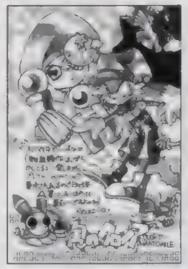


▲千葉県　柴田恭子さん：主人公のマヌケっぷりがいいですよね。なによりも。ねぼすけだし。ルーティ……大変でしょうねぇ。きっと。



▲岡山県　水鶏さん：まあ、ソレはソレでアリな感じです。元が良いですからね、彼ら。


▲埼玉県　家政イラ子さん：イロイロありすぎて……どのソフトだか判りません（笑）。業界って……。

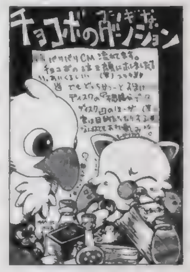


◀千葉県　柴田恭子さん：いい話ですよね。感動のEDが待ってます。

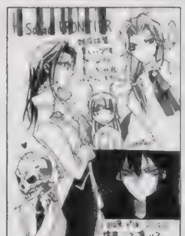

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます
◀福岡県　黒猫幽紀さん：家族みんなで楽しめます。

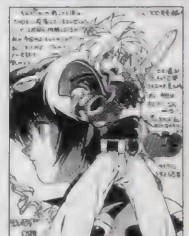


◀東京都　飛月ゆーきさん：妖精さん可愛がってますね（笑）。



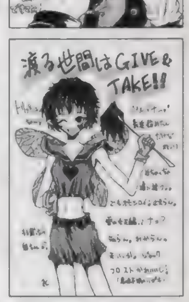
◀北海道　さりあさん：遊べますよね。かなり。あのデータだけでご飯三膳。


◀宮城県　一郎あきらさん：妖魔はキレイじゃないといけません。

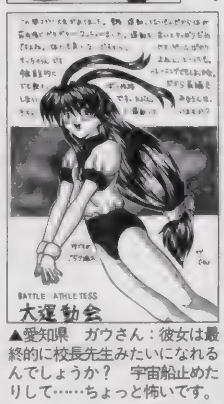

◀福岡県　リストラ忍者さん：ソーデイアンたちもいい味だしてますよね。



◀高知県　あいりーんさん：確かにうかつ。でも幸せもきっと……。



◀岡山県　かーきんさん：セベク編が終わったら次は雪の女王編です。



▲愛知県　ガウさん：彼女は最終的に校長先生みたいになれるんでしょうか？　宇宙船止めたりして……ちょっと怖いです。

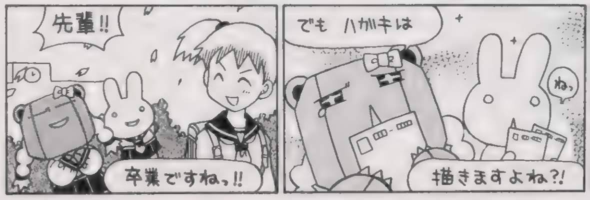


▲岡山県　水鶏さん：そうして広がる奴隷の輪なワケです。え？　まるでいいとも？　そんな……もっとイイモノですよ。

そういえばここのスペース、「あすか」の久美ちゃん攻略（かなり私的）が書きたくて始まったけど、さすがに書くことがなくなり今に至ります。最近、そこまでやり込んだゲームなかったしなぁ（強いてあげれば「ペルソナ」ぐらいかな。しかしこのゲーム、もはや私が語ることは何もないでしょう）。まぁ、そのうちまた「書きたくなるようなゲーム」と出会えるでしょう。そこまで行っていないものの、最近ではSSの「速攻生徒会」がちょっと面白げ。原作でお気に入りの放送委員・風魔琴乃さんは、プレイヤーキャラとして使えないのが残念ですが…まぁ、榊原優子さんがいるので良しとしましょう（タメキャラだけど）。さて、そろそろAOUショーも近くなり、新作が出始めたアーケードについて■ずは、カプコンの「マーヴルVSカプコン」早いゲーセンなら、もう入荷しているのでは？　基本的なシステムや操作感は、

描いてこそのハガキ人生

本当のことを言うと、自分の恥ずかしい部分をハガキにしたためるだけで、濡れてきちゃうんです。瞳が。ウソ。なんて……女子高生熱い生援助なんて感じでお送りしようかと思ったんですが、止めました。そこで一句。「柿濡れて金が鳴るけど今日ハガキ」。やっぱりダメですよね。今、DPSどでは様々な職業に就いている貴方からのゲーム生活体験レポートを募集しています。あなたもこの機会に世界へ旅立ってみませんか？　ってウソですけど。ハガキは本当。



〒101-8305
東京都千代田区
神田駿河台1-8
YWCA会館
「DPSど」係

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1−8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.67係

〒	−	
住所		
	TEL（　　）	
氏名		生年 年 月 日
職業		3小5　4小6　5中1　6中2　7中3 11短大・専門学校生　12大学生・大学院生

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

希望　　賞

【19】

応募シールは、全部で
6枚！正しく貼ってね。



電撃PlayStation VOL.67 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P10、11のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、2月26日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.65

①「ガーディアンリコール」声優よせがき色紙
北田孝之（岩手県）関谷貴紀（東京都）他1名
②「ガーディアンリコール」ポスター
奈良俊夫（埼玉県）櫻庭友明（青森県）他1名
③クラッシュ・バンディクーぬいぐるみ
青木雪絵（神奈川県）鵜川弓華（大阪府）他1名
④「クラッシュ・バンディクー2」下じき
楠屋佳宏（石川県）鈴木陽介（千葉県）
外山茜（千葉県）福島志津子（東京都）
米田那美（神奈川県）他5名
⑤ラングリッサー カレンダー&ポストカード
磯野典秀（群馬県）南祐司（北海道）橋本直樹（大分県）
星野優（埼玉県）大石雅孝（福岡県）
⑥「i miss you」テレホンカード
直井美由紀（栃木県）綾野俊樹（香川県）他1名
⑦「ダムダム・ストンプランド」キーホルダーセット
室井豊（栃木県）杉田則夫（東京都）
三宅萌（愛知県）水野昌弘（岐阜県）
田島恵（千葉県）越後屋望（秋田県）
畑中康之（大阪府）大木基昭（兵庫県）
小平辰也（静岡県）石井昴（神奈川県）他10名
⑧PSソフト「スーパーライブスタジアム」
森垣令（兵庫県）安部達朗（東京都）富井良文（新潟県）
⑨PSソフト「マイクロマシーンズ」
真殿和宏（奈良県）美濃直輝（新潟県）
黒木洋二郎（宮城県）
⑩PSソフト「REAL ROBOTS FINAL ATTACK」
高倉義武（福島県）穴戸輝（熊本県）誠陽介（京都府）
⑪PSソフト「バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ」
山本正史（兵庫県）高田知恵（山口県）苑川和（三重県）

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①3号連動愛読者プレゼント②[特報]お嬢様特急③[特報]エフィカス～この想いを君に～④[特報]ガンダム ザ バトルマスター2⑤[特報]炎の料理人クッキングファイター好⑥[新作]ブシドーブレード弐⑦[新作]－立体忍者活劇－天誅⑧[新作]クロックタワーゴーストヘッド⑨[新作]新日本プロレスリング闘魂烈伝3⑩[RPG]ゼノギアス⑪[RPG]パラサイト・イヴ⑫[RPG]テイルズ オブ デスティニー⑬[RPG]チョコボの不思議なダンジョン⑭[攻略]バイオハザード2⑮[攻略]トゥームレイダー2⑯[G]悠久幻想曲2nd Album⑰[G]NOëL～La neige～⑱[G]個人教授⑲[G]みつめてナイト⑳[G]ヒロインドリーム2㉑[G]プリズムコート㉒[連載]DPSソフトレビューthe DEEPER㉓[連載]電撃PSコロシアム㉔[連載]4色奴隷㉕[連載]電撃プレイクエスチョン㉖[連載]ウラワザデータベース㉗[連載]ゼノギアスはじめて物語㉘[連載]電撃コラムス㉙[連載]PSの奴隷㉚[連載]新作ソフトステーション㉛[連載]NEXT WAVE？㉜[連載]電撃ランキングステーション㉝[連載]電撃NEWS STATION㉞[付録]メモリーカードシール攻略Station下巻SPECIAL

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション67号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROMつき増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？ 購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D2（Vol.48）③D3（Vol.53）④D4（Vol.58）⑤D5（Vol.63）

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃PlayStationを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「PSの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしたことがありましたか？

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。過去1年間に売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション67号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation-G

熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁



10人の仲間たちと過ごす新たな1年間が、もうすぐ始まる



いよいよ発売も間近に迫ってきた『悠久2』。今回は、ここに掲載した集合イラストのほか、イベント関連の情報など初公開ネタをバッチリ紹介するぞ！

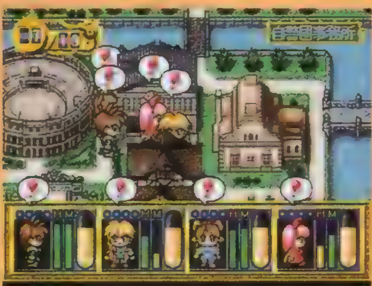
悠久幻想曲 2nd Album	
3/26 育成SLG	▶¥5,800(予) ▶メディアワークス
	▶MC(ブロック数未定)

 イラスト／moo

イベントに関する最新情報を入手!

発生条件やその内容を紹介だ!

キャラごとに用意されているテーマ別イベントについては、前号で紹介した。そこで今回は、未公開だったスゴロク任務、トラブルイベント、休日イベントと呼ばれる3種類のイベントをチェックするぞ。それぞれの発生条件はもちろん、その内容もちょっとだけ紹介しているので、いち早く「悠久2」の雰囲気を楽しんでしまおう。



▲イベントはおもにスケジュール実行中に発生。仲間と2人きりで進行するイベントから4人全員が参加するものまで、パターンはいろいろなのだ。

スゴロク任務

仕事は大きく分けて2種類。スケジュール入力画面では青と緑のパネルで色分けされている。青のパネルなら普通の仕事。そして緑のパネルならスゴロク任務になる仕事なのだ。



▲緑のパネルの仕事は1人では実行できない。必ず仲間全員が参加する。

逃げたスリを追い壮絶なバトルがスタート

美術館の警備を引き受け、たくさんの人で混み合う館内を見回っていたところ、突然事件に遭遇！スリが現れたのだ。さっそく犯人を追う主人公たち。だがその前に公安維持局の3人が現れ……。



◀このひとことでパメラ激怒。やはり禁句みたい。



▶先にゴールすれば犯人を捕まえることができる。

ライバルは公安維持局の3人



▲「おばさん」が禁句のパメラ。熱血男のギャラン。冷静沈着なボルの3人組。手柄を横取りしようと、犯人を追跡し始める。もちろん戦闘になることも！



▶公安維持局との戦闘。負ければ一回休みになってしまうのだ。

トラブルイベント

仲間全員が参加する会話形式のイベントで、特定の日になると自動的に発生。みんなで力を合わせて事件や頼まれごとをクリアしていくのだ。ときには仲間たちの過去や街の秘密も明らかに！



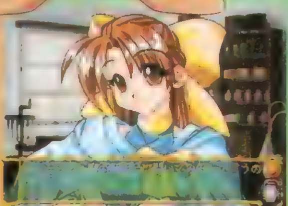
小さな友達 ローラ

2人の手は離れるのか?

仕事を終え自警団事務所で休んでいると、男の子と女の子が助けを求めて訪ねてきた。2人の手が離れなくなったというのだ。ローラを中心に、解決策を考える仲間たちだったが……。



▲こうは言いながらも2人のことを一番心配しているローラ。



▲みんなでアイデアを出し合うが、名案は浮かばず……。



◀ローラが良い方法を思いついたらしい。任せてだいじょうぶ？

休日イベント

基本的に仲間と2人だけで進行していく会話形式のイベント。特定の月の休日に「遊びに行く」コマンドを実行してその仲間の所へ行けばOK。ドキドキ、ワクワクの展開になることも！

召し上がれ ディアーナ

最新メニューのお味は?

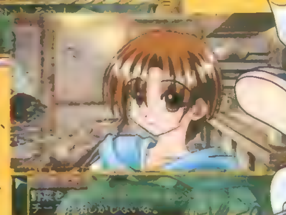
夕食をとるため、さくら亭にきた主人公とディアーナ。いつもの料理で済ませようとするが、そこへパティが現れ新メニューを勧めてきた。そして……。



▲ディアーナと2人きりでさくら亭を訪れた主人公。



◀パティの新しい料理が食べられるとあって、ディアーナは大喜び。



決断が迫られる?

▶この選択肢から見て、どうやら失敗作だったみたい。ここは正直に言うべきか。そしてディアーナの反応は？

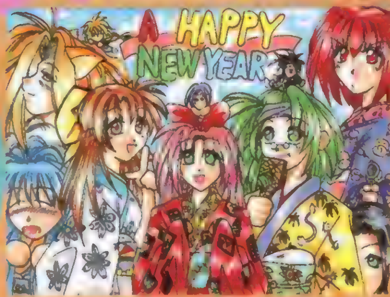


第6回 悠久のひろば

人気キャラクターコンテストの告知やプレゼント。さらに特典に関する情報など、今回も内容ギッシリ！　もちろんイラストのコーナーも拡大版でお届けだ。

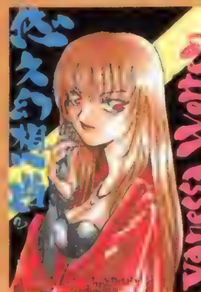
イラストのお部屋

毎回たくさんのイラストを本当にありがとう。今回も初投稿さんから常連さんまで、合計32点をドーンと掲載だ



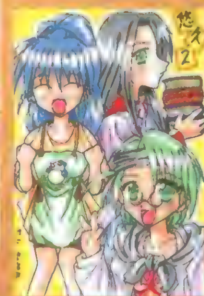
▲大阪府　吉岡卓哉さん：着物姿がとっても素敵！

▼東京都　冬堂凪さん：雰囲気バッチリって感じ。



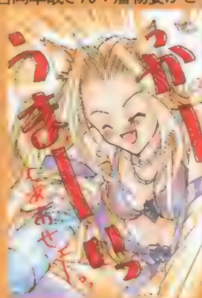

▲広島県　たかやうめのべさん：今年もよろしく。

▼岩手県 瑞姫玉蘭さん：さてお次は誰かな？





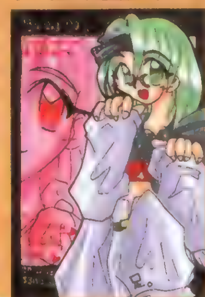
◀神奈川県　砂波夕明さん：楽しい4コママンガをありがとう。次回の作品も楽しみにしてるからね。

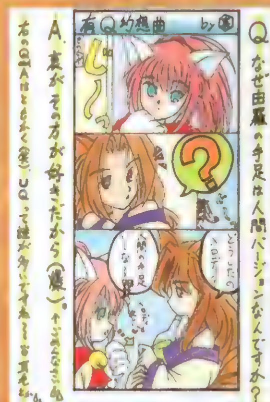



▲京都府　RYÔKAさん：上手に描けてるね。雰囲気もバッチリ！


▲北海道　享紋紀さん：タロットカードを使っての占いが得意みたいだぞ。

▶大阪府　哀さん：いろんな種族が共存しているだけに、まだまだ不思議がありそう。

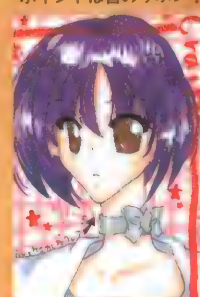

▲兵庫県　流々煙さん：貴重な意見をありがとう。キャラコンにも参加してね。


▼新潟県 結接蘭・破接蘭さん：クレアのチャームポイントは首のリボン！


▲富山県　jyoさん：セリーヌの応援よろしく。

◀埼玉県　宮崎あさみさん：メガネが小さいから、外しても変化はなさそう。メガネっ子ファンはガッカリ？





▶静岡県　ルシアさん：初投稿さんも増えてウレシイ限り。次回も頼むね。



◀千葉県　ベルダンディーさん：トリーシャは相変わらず大人気！



◀北海道　宮永颯さん：最近「悠久」のコスプレも流行っているみたい。



◀東京都 白方智さん：うがいも忘れるな！

▼千葉県　ももんがさん：必殺技も期待。



▶宮城県　まいけるさん：今度はゲームをプレイした感想も送ってね。

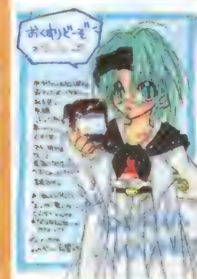




▲北海道　瞬さん：そうそうマントもあったっけ。

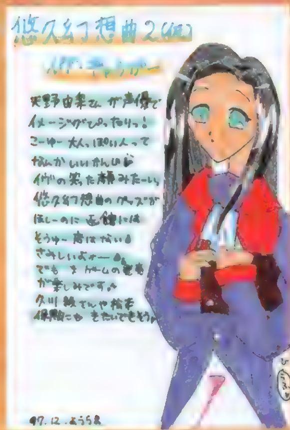
▼山梨県 慎条未羽さん：スッゴク美形なアルベルトをどうも。感謝感激。




▲茨城県 日向りおさん：投稿は絵を描く時間ができたらでOKだよ。

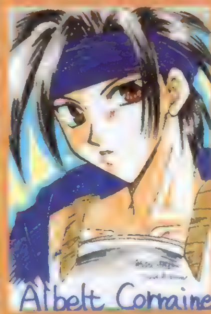


◀福岡県　時子さん：久川綾さんの声が超ピッタリ！　乞うご期待だ。



▲北海道　ようらまさん：イヴのイラストが少なくて残念。人気投票では何位になるのかな？

▲東京都 阿部里美さん：仕事中に化粧することは禁じられているみたい。





▲広島県　あざなさん：これから徐々に紹介していくので待っててね。



▲青森県　鈴原橙果さん：本当におめでとう！　お祝いに大きく載せちゃうよん。これからもよろしくね。



▶東京都　明星飛鳥さん：誰もが認める常連さんでしょう。応援ありがとう。

▼東京都　伊藤友紀子さん：よく描けているね。文字もカラフルでグー！

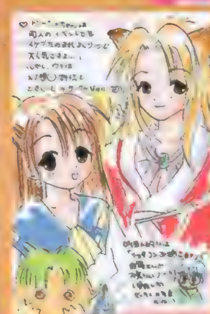


◀兵庫県　白雪しおんさん：えっ、クイズが難しかった？　まだまだ勉強が足りないね。全問正解までがんばろう。





▲埼玉県　ＰＳ373さん：イベントでも白熱の兄妹ゲンカが展開するぞ。結末はどうなるのかな。



▲北海道　しるこさん：お好みのピートは今回も登場。お楽しみに！



▶茨城県　みなみさん：この3人ならかなりにぎやかな展開になりそう。ところで本命は誰かな？

人気No.1キャラは…？『悠久幻想曲』人気キャラクターコンテスト開始！

おまちかねのキャラコンがいよいよスタート！　対象キャラは「1」、「2」のメインキャラとクレア、ヘキサ、リカルド、アリサ、テディの合計25人。果たして『悠久』No.1キャラは誰なのか？　好きなキャラの名前を書いて「悠久のひろば・キャラコン」係まで送ってね。



特製ポスタープレゼント！

超希少！ 限定 特製品

限定生産で、しかも非売品の貴重なポスターを15名様にプレゼントだ。ハガキに住所、氏名、電話番号を書いて「悠久のひろば・ポスター」係まで。



▶このチャンスを逃したら、入手は困難になるかも！　15名様に！

PS版のみの特典情報！

ＰＳ版「悠久２」の初回生産分を購入すると、全員にＢ２サイズのポスターがプレゼントされるぞ。またＰＳ版とＳＳ版の両方にマジックプレート（オーブンに入れると縮まる不思議なプレート）が同梱される。さらに特製名刺の通販申し込み券もついてくる（ほかでは手に入らない）。この名刺は、前作のときにアンケートハガキを送ってくれた人に抽選でプレゼントされたものなのだ。

いろんなおハガキ募集中

気合いの入ったイラストハガキや「悠久のひろば」への応援ハガキを大募集！　右のあて先までドシドシ送ってほしい。キャラコンやプレゼントのあて先もこちらなのでお間違いなく。

あて先はこちら！

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
『悠久のひろば』係まで！

発売直前特集!! 『ラ・ネージュ』の内容に迫る!!

前作の発売から2年近くの時を経て、『NOëL』ファン待望の続編『ラ・ネージュ』の発売日も、いよいよすぐそこまで近づいてきた。今回はジャケット写真公開と共に序盤の内容に迫ってみよう！

NOëL −La neige−
ノエル〜ラ・ネージュ〜

2/26 ETC	▶¥6,800（CD3枚組）、限定版¥8,800（CD4枚組） ▶パイオニアLDC
	▶MC（1ブロック）、AC（DUAL SHOCK対応）





気になる『ラ・ネージュ』の内容は!?

◆デュアルショックにも対応！

いよいよ発売日が目前に迫った「NOëL −La neige−」。今回はまず、通常盤と同時に発売される限定盤の内容を紹介しよう。限定盤ではゲーム本編のＣＤ−ＲＯＭが、ピクチャーＤＩＳＣ仕様となる。また限定盤だけの特製ブックレットと、ドラマＣＤも付属するのだ。このうちドラマＣＤでは、物語のプロローグである３人のスキー旅行の、さらに出発前日の様子が描かれるとのこと。ファンならぜひとも、ゲームをプレイする前に聞いておきたいところだ。

また本作は、前作と違ってマウスは非対応となったが、その代わりにデュアルショックにも対応しているとのこと。いったい、どんなふうに対応しているのかは……実際に体験してみてほしい。

  ※画面写真は、すべて開発中のものです。

ゲームの導入部分を、再チェック!!

ここでは、『ラ・ネージュ』の登場が待ちきれないみんなのために、ゲームの導入部分を改めてチェックしてみよう。本作がどのような形で進行していくのかを、感じ取ってもらえるはずだ！



1～2日目、ここから物語が始まる！



◀ホテル内のクアハウスから、柚実がキミのところにコールしてくる。

オープニング

時は西暦2014年。橘柚実、碧川涼、門倉千紗都の３人は、古都カマクラ市に暮らす高校３年生だ。クリスマスを間近に控えた12月22日、３人はバスに乗り込み、スキーツアーに繰り出す。ゲレンデで３人と出会ったキミは、かっこよく決めようとするが、勢い余って転倒してしまう……。

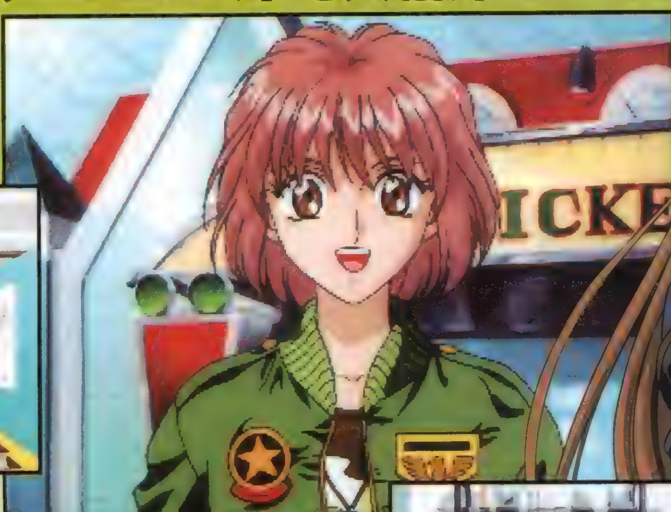


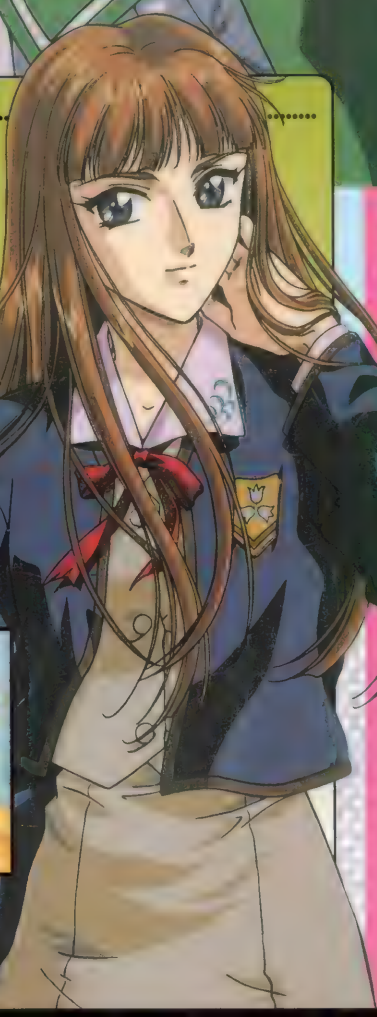
12月23日、スキー場で怪我をしたキミのことを心配した柚実がビジュアル・ホン（VP）をコールしてくるところから、ゲームはスタートする。柚実との会話が弾むうち、彼女は自分の携帯VPのIDを、キミに教えてくれる。

翌日、さっそく柚実の携帯VPにコールすると、VPに出たのはなんと、浴衣姿の千紗都だった。彼女たち３人はホテルの一室に集まって、クリスマスパーティを開いていたのだ。こうして、３人の女の子とキミとのあいだで、VPを使ったコミュニケーションが、毎日のように繰り広げられていくことになる……。

初公開画面!? サービスカットを大紹介

さてここでは、新たに公開されたゲーム画面をチェックしてみよう。図書館のような場所にいる柚実の姿や、涼の自宅を柚実が訪れている光景など、意外な場面も見られるだけに、ゲーム本編の展開に期待が膨らむばかりだ！

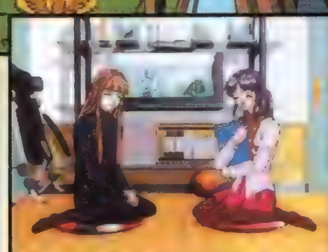












大学入学を目指す少女たちの夢をかなえてあげよう

個人教授

La Leçon Particulière



『個人教授』は、高校3年生の女の子たちに勉強を教え、彼女たちの希望する大学に合格させるのが目的の育成SLG。ただ、相手は多感な女の子。プレイヤーに恋心を抱くことも……。

個人教授 La Leçon Particulière	
4月(予) 育成SLG	▶¥5,800(予) ▶毎日コミュニケーションズ
	▶MC(2ブロック)

プレイヤーの教え子となる6人の女の子たち!!

このゲームでは、最大で6人の女の子の家庭教師を引き受けることができる。ここでは、その6人の女の子を紹介するぞ。ただし、ゲーム開始直後は、いとこである穂高遥しか知り合いはいない。ほかの女の子とは、例えば遥と仲良くなって紹介してもらったり、決まった通常スケジュールを実行することで知り合うことになる。そのあと何度か会って親しくなれば、家庭教師の依頼が舞い込むことになる。ただ、6人も教えるとなると、ひと筋縄ではいかないような……。





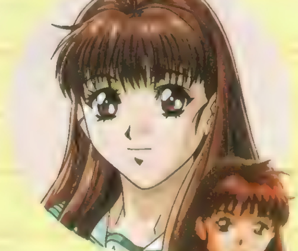
◀▲個性豊かで魅力あふれる6人の少女。多感なうえ、受験も控えているから、優しくしてあげよう。





千葉ちひろ
Chihiro Chiba

遥の親友。成績優秀、スポーツ万能、資産家の娘だが、謙虚で礼儀正しい女の子。(CV：吉田古奈美)





穂高遥
Haruka Hodaka

主人公のいとこ。水泳部に所属していて、泳ぐことが大好き。明るく、誰からも好かれる女の子。(CV：藤野かほる)

自分もしっかり勉強して、女の子たちの家庭教師をしよう!

主人公は家庭教師のバイトをしている現役の大学生。当然、講義に出たり、サークル活動をしたり、はたまた別のバイトをしたりと、とにかく忙しい毎日を送ることになる。そしてこのゲームでは育成対象となる女の子だけでなく主人公にもパラメータがあり、こういった毎日の行動によって変化していく。あまり自分のパラメータが低いと、女の子に勉強を教えてもなかなか成績が上がらないので、毎日どう行動するかが重要になってくるのだ。

スケジュール設定

スケジュールの設定は1週間単位。家庭教師のほかに、講義に出る、町をぶらつくなどのコマンドを選択してスケジュールを決めるのだ。また、ときには友だちやガールフレンドから遊びに誘われることもあり、その場合は家庭教師のバイトを休まなくてはならないことも……。



◀1週間単位でスケジュール設定。なおゲーム期間は1年。

スケジュール実行

ゲームのメインは家庭教師パートだけど、それ以外の通常のスケジュールを実行中にイベントが起こることもある。特にヒロインの穂高遥以外に教え子となる5人の女の子たちとは、通常のスケジュールを実行中に知り合うことになるのだ。また、主人公のパラメータもスケジュール実行中に変化するので、色々試して効果的なスケジュールを設定するようにしよう。



▲例えば西村菜々子とは、バイト先で知り合うのだ。

家庭教師

このゲームのメイン、家庭教師パート。ここでは、女の子に勉強を教えることでその子のパラメータをアップさせることが可能だ。また、ときどき勉強中に女の子が質問をしてくることがあり(3択のクイズ形式なのだ)、これに正解すると女の子の信頼度を上げることができるぞ。



◀教える教科は5つ。苦手なものから教えよう。



▶勉強後、デートに誘うこともできる。たまにはいっしょに遊びに行こう。



西村菜々子 Nanako Nishimura

童顔で、それにコンプレックスを持っている。おっとりとした性格をしている。(CV:草地章江)

山代有希 Yuuki Yamashiro

ボクシングジムに通うスポーツウーマン。軍事関係に興味があったりと、「戦い」が好き。(CV:手塚ちはる)

龍宮寺麗美 Remi Ryuguji

少し高慢な女の子だが、スタイル抜群で、モデルのアルバイトをしている。(CV:久川綾)

皇 沙絵 Sae Sumeragi

いたずら好きな小悪魔タイプで、友だちの間では人気者。姉と比較されることが嫌い。(CV:菅原祥子)



新キャラクター＆アルバイトの情報を大公開！

前回の各キャラの担当声優発表もあり、発売に向けてますます加速する期待の純愛SLG。本編が待ちきれないキミのために、今回もホットな最新情報をお届けするぞ。

ということで、今回の『みつめて～』情報は、またまた登場の3人の新キャラクターと、養成所に代わる主人公のもう1つの〝育成の場〟とも言える、アルバイト情報を大紹介！そのほかにも前回に引き続き、ジーン、リンダ、テディー、スーの4人の女の子との、出会いイベントも公開するので、最後までお見逃しなく！



▲だんだん女の子と親密になっていくけど……？



▲タイムリーなイベントを1つ紹介。キミはいくつ貰える？

みつめてナイト

あと何人？ まだまだ出るぞ 新キャラ大紹介！

ヒロイン数の多さも、このゲームの特徴の1つ。これまでに紹介してきたのは、今回の3人を含めて合計13人。さらに、具体的な数字は言えないけれど、まだこれで全部ではないのだ。ほかにどんな女の子が出てくるかドキドキしつつ、今回の女の子たちを見ていくことにしよう。



つかみどころのないミステリアス少女

寂しがりやな深窓のお嬢さま

化学と実験をこよなく愛す探究者

セーラ・ピクシス

15歳　3月11日生まれ

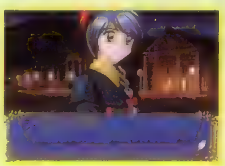
名家ピクシス家の令嬢。心臓をわずらい、ずっと屋敷の中で生活をしている。読書が趣味で多少、現実逃避の気も……。



ライズ・ハイマー

15歳　1月28日生まれ

口数が少なく、あまり感情を表に出さない淡白な性格。何故か手袋をいつも着用しており、トレードマークにもなっている。



メネシス

年齢・誕生日不詳

化学の開祖といわれるガリレア老の下で化学の研究をする少女。世間から離れて森の奥に住んでいるためか、現実離れしている。

みつめてナイト

3/19 育成SLG	▶¥6,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

第2の育成の場「アルバイト」！ 選べる仕事は12種類

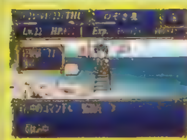
アルバイト

パン屋

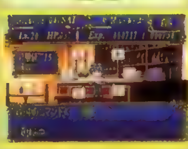

パンを焼いたり、売ったりするのがお仕事。あまり高給料は期待できそうもない。サービス業だけあって、思いのほか頭を使ったり、正しい接客などを学べたりするかもしれないぞ。

花屋


花に囲まれてお仕事をしていると、自分自身も美しくなったりして……。花の種類や名前を覚える必要もあるだろうから、意外と頭も使う職業かもしれないね。給料はやや低め。

監視員


海水浴に来ている人を監視するお仕事。世の中に貢献する仕事だけあって、いい加減な気持ちでやらない方がいいだろう。万が一というときは、「人の命」に関わってくるのだから……。

酒場


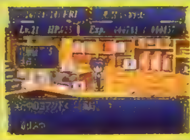
酒場でのお仕事はバーテンダー(見習い？)。かなり高級そうなお店なので、身だしなみや接客態度について厳しくチェックされそうだ。水商売だけあって、さすがに給料は高いぞ。

レストラン


アルバイトの定番(？)、レストラン。ウェイターに必要なのは、お客様に対しての明るく元気な対応と、精一杯の〝まごころ〟かな。わりと高給料だけど、接客系の中では一番疲れるかも。

煙突掃除

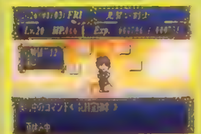

体をススで真っ黒にしながら働くわりには、意外にも給料は低め。この仕事には、かなり腕力が必要そうだね。また、かなり特殊な仕事だから、ある程度の知識が必要かも……？

薬局


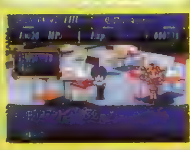
薬品の販売や整理など、薬に関する知識が必要とされそうだね。あとは、怪我をした人なんかも来るかもしれないから、血を見ただけで倒れるような気弱な人は向かないかもしれない。

採掘現場

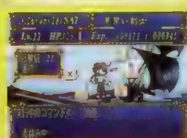

肉体労働の定番、土方作業。この仕事には、何よりも体力が必要そう。また、この世界では資材の搬入とかにも馬車などを使っているだろうから、きっと馬の扱いもうまくなれるハズ。

礼拝堂掃除


給料はほとんど期待しない(できない)奉仕仕事。神の住処である教会をキレイにしておけば、神様から加護を頂いた人間として、ひと回り大きく成長できること間違いなしだ。

喫茶店


業務内容は、レストランとほぼ一緒。ただ、レストランよりはお客さんに接する機会が多いのか、容姿に対するチェックは厳しいみたいだぞ。あとは、お客様第一の心があれば完璧だね。

漁港


海の男に必要なのは、何も力だけじゃない。波を読み風を読む知識と、荒馬のごとき船を操る技術力も要求されるのだ。漁港で働けば、きっとそれらを身に付けることができるぞ。

墓守


お墓の番人というと、あんまりイメージはよくないけれど、死者の安らかな眠りを守る、立派な仕事だ。もしも、悪いお化けが出たときは、キミの自慢の剣で撃退してあげよう。

今回もまた、4人の女の子との出会いをセレクト！

(続)女の子との出会い

ジーンの場合　もう1歩で大事故!? 暴走馬車現る！

主人公が町を歩いていると、突然轟音とともに1台の馬車が近づいてくる。あわや激突、というところで馬車は急停車。その御者台に座っていたのが、彼女、ジーンなのだ。



▲なかなか勇ましい姿だが、少しは前を見て運転して欲しい。



▲主人公に食ってかかるジーン。さて、何て答えようかな？

リンダの場合　高笑いとともに登場した名家のお嬢様

こちらも馬車で登場だが、リンダと会うのはドルファン学園の前。彼女は主人公に、「野ザルのような生徒を知らないか？」と聞く。が、リンダのことすら知らない主人公は……。



▲いかにもお嬢様らしい、優雅な物腰で登場するリンダ。



▲〝あの〟とか言われても、キミのことも知らないんですけど…。

テディーの場合　過労で倒れた主人公を見守る白衣の天使

アルバイトに精を出し過ぎて、過労で倒れてしまった主人公。ふと気が付くと、いつの間にか病院に運ばれており、隣には担当のテディーが、優しそうな笑みを浮かべていた。



▲意識を取り戻した主人公の目に飛び込む、美女の姿！



▲彼女ならプライベートでもぜひお付き合いしたいよね。

スーの場合　嬉し恥ずかしアルバイト、看板娘と大接近

先に紹介したアルバイトは、育成の場だけでなく女の子との出会いの場でもある。このパン屋の娘さん、スーも、パン屋でアルバイトをすることで、出会うことができるぞ。



▲スーは幼く見えるけど、実は主人公よりお姉さんなのだ。



▲スーの場合もほかの子と同様、デートで泣かされそう!?

ヒロインドリーム2

ヒロインドリーム2

4月(予)	▶価格未定	▶マップジャパン
育成SLG	▶MC(ブロック数未定)	

昨年の発表以来、沈黙の続いてきた『ヒロインドリーム2』だったが、ここへきて続々と新情報が到着。発売に向けて開発は着実に進んでいるようだ。そんなワケで、今回もビジュアル、サブキャラなどと、最新情報が満載なのです！



アクション女優



グラビアモデル



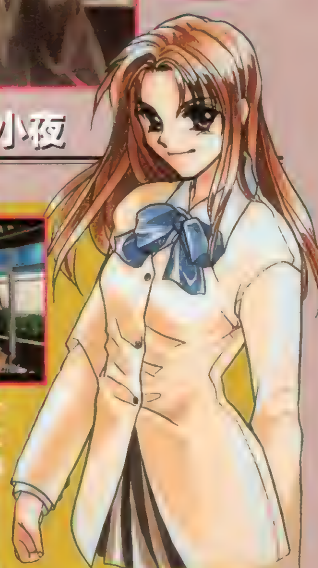
冬のポスター

最新画面&3人のサブキャラを大公開!!

仕事を成功させると見ることができるビジュアルの一部を初公開！　女優やモデルなど、役割に応じて様々な表情を使い分けているのは、さすがヒロイン候補といったところ。また、今回は新たに3人のサブキャラクターも公開されたので、併せて紹介するぞ。彼らが静にどう関わってくるのかにも注目だ。

御園　小夜

みその・さや





[illegible]い遊びの天才。[illegible]学校一の情報屋としても知られる。[illegible]の女の子だが、ちょっと[illegible]うるさい。

美宗　萌

みむね・もえ

美宗[illegible]の双子の妹だが、本人は候補生ではない。普段はのんびりした性格だが、姉の悪口を言われると烈火のごとく怒る。





間宮　大吾

まみや・だいご

現在人気絶頂の芸能人で、ヒロインプロジェクトの相手役。そのためプロジェクトには詳しい。[illegible]えるが、実は大変な努力家。





メインの舞台となる学校のマップを大公開だ！

メインメニューで行える「マップ移動」は、学校内や町中を移動できるコマンド。場所を選択するだけだった前作と違い、今回は学校や街を自由に歩き回ることができるぞ。当然、移動中に女の子に出会うと、様々なイベントが発生するのだ。ここでは、もっとも頻繁に移動することになる学校のマップを公開だ。イベントが発生する主なポイントも紹介していくぞ。



◀マップ移動はメインコマンドで。どこに行こうかな？


▶校庭での鮮。着ているのはやはり体操着だろうか。うーん、下が気になる……。

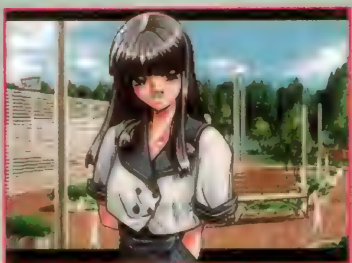
校　庭

校庭は運動をする場所。ということで、体育の授業中ならば体操着姿の女の子に出会えるかも。体育祭などのイベントも発生するといいのだが？



パティオ

お昼や放課後、生徒たちの憩いの場となるパティオ。前作でいうお弁当広場だ。お弁当持参の女の子は、お昼休みにここにいる可能性が高そう。


▲パティオで一緒にお昼……なんてことも？

校舎の屋上では、お昼や放課後などで女の子に会えそうだ。もしかしたら、授業をサボって昼寝している女の子に会えるかも知れないぞ。



屋　上

▶これが授業中ならサボリというところだが？

校舎廊下

▼廊下で雛とバッタリ。これから授業に行くところだろうか？

学校の中を歩き回っていれば、廊下でバッタリという出会いもあるだろう。校舎の中となると大勢の生徒が行き交っているだけに、イベント発生の可能性は高いかも。



学生食堂

学生の聖域、学生食堂。前作でいうところの購買部。学園の移転に伴い、大分リニューアルされたようだ。前作の購買部は、ライバルキャラ登場イベントが発生した場所だが、果たして「2」ではどうなるだろうか？


◀お昼休みなら、いろんなキャラと出会うことができそうだ。

今度の町マップには2つの町が登場！

マップ移動では町へ出ることも可能。今回は行動範囲が広がり、2つの町を歩き回れるようになったぞ。ここでは町の主なポイントを[illegible]の私服姿とともに初公開だ！

[illegible]町



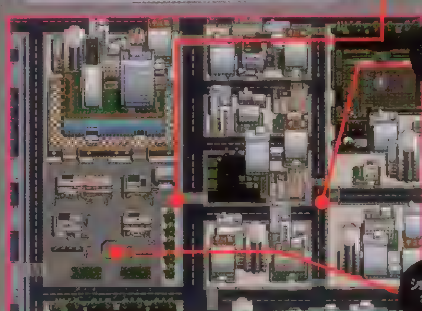


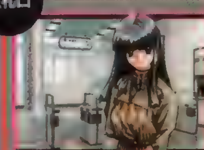
◀[illegible]



▶ビーチではどんなイベントが？

[illegible]町





▶[illegible]



▲途中で立ち止まることないんですけど。▼ここは出会える可能性が高そうだ。





期待の育成SLG『プリズムコート』のマルチシナリオの魅力に迫る!!

プリズムコート

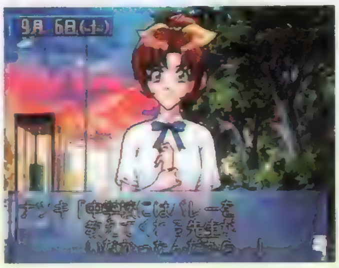
プリズムコート

2 26 育成SLG	▶¥5,800 ▶富士通パソコンシステムズ(FPS)
	▶MC(1ブロック)

プレイヤーの選択によってメインとなるストーリーがいくつかに分岐するという、育成SLGとしては少し変わったシステムを持つ『プリズムコート』。今回はこのマルチシナリオというシステムにポイントを絞り、ゲーム中、どんなストーリーが展開されていくのかを紹介するぞ!

それぞれの女の子がヒロインとなる、6つのシナリオを紹介!!

バレーチームを育て上げ、全国制覇を目指す育成SLG『プリズムコート』。このゲームでは、プレイヤーがコーチを務める朝霧高校バレー部の6人の女の子たち1人1人をヒロインとしたストーリーが用意されている。しかも、その内容もスポ魂あり、ラブコメありと、実にさまざまで、何度も楽しめるのだ!

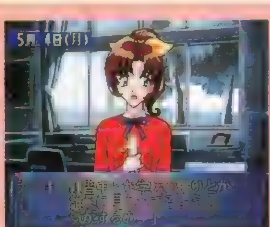


▶軽いノリのストーリーもあれば、意外に重いものもあったりするのだ。



▲早苗をさとす斉藤。だが早苗は「楽しければそれでいい」と意に介さない。





▲謎の変質者(!?)につけまわされ、気味悪がるナツキ。彼の正体は……。

▼女子高バレーの女王・鮎川。なぜかナツキにライバル宣言をする。





京極ナツキの場合

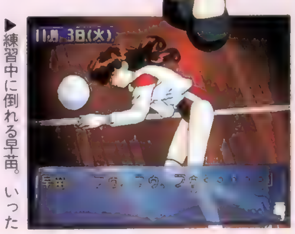
熱血バレー少女ナツキ立ちはだかる強大な壁に挑む!!

全国大会に出場したナツキは、高校バレーの女王・鮎川に誘われて一緒に練習し、圧倒的な力の差に愕然(がくぜん)とする。そして主人公に親しげに声をかけ、去ってゆく鮎川。果たして鮎川の真意は? さらに大会後、ナツキの前に謎の変質者が……。

笹沢早苗の場合

「いつまでもみんなとバレーがしたい」その思いが行き着く先は!?

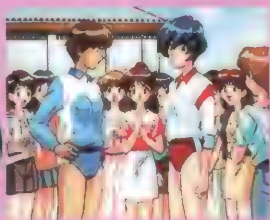
勝ち負けにこだわらず、純粋にバレーを楽しむ早苗。だが、全国大会で四天王の斉藤に「もっと闘争心を持て」とさとされる。それからまもなく、早苗は練習中に倒れてしまう。早苗は、異常はないと主張するが、その表情にはどこか陰が……。そして次の大会。前とはうって変わって勝利に固執するようになった早苗に、斉藤は困惑する……。



▶練習中に倒れる早苗。いったい、彼女に何が起こったのか!?

純情少女・真琴の告白大作戦！ 2年越しの恋は実るか？

夏合宿のとき、水汲みの途中で足をくじいて主人公の肩を借りた真琴。そのときの主人公の「俺の大事な子を放っておけない」というひと言に、真琴はときめく……。それからしばらくして「やっぱり自分の気持ちにウソはつけない！」と、意を決して主人公に告白しようとする真琴だが、果たしてうまくいくのだろうか？ 親友の早苗や、全国大会で知り合った四天王の１人・歌野を巻き込んで、真琴のドタバタ恋愛劇は加速していく……。



◀女の子にモテる真琴と歌野。これを境に友達となる。



◀いいタイミングで邪魔が入る。真琴も気の毒といえば気の毒。



辻真琴の場合

宗田理央の場合



「もう、忘れたから……」理央の過去に隠された秘密とは？

都大会の直前、勝手に振る舞う理央を見かねた香純が、理央と衝突。当然チームがそんな状態では勝てるはずも無く、都大会で敗退する。大会後も理央と香純の関係は修復されず、やがて迎えた次の都大会。なんとか優勝した理央たちは、全国大会で四天王の司と会う。中学時代、理央とライバル関係だったという司の口から明かされる、悲しい事実とは？。



▲「友だちはボールだけ」。孤独な理央の心を支配するものは……？



▶中学時代は司のライバルだったらしいが、理央は何も言わない。

自分にとって１番大事なもの 香純にとってのそれは……

最初の都大会で敗北したナツキは、チーム力強化のため、日曜日も練習することを提案する。だが、それに対して香純は強硬に反対。その場はひとまず収まったが、その後は香純の都合がつかないため、練習試合すらできない日々が続く。香純に理由を聞いても、「あなたがたには関係ない」と一蹴されてしまう。業を煮やしたナツキは、単身香純が休日に何をしているのか調査を始めるが……。



▶休日練習を猛烈に嫌がる香純。彼女なりの譲れない理由があるようなのだが……。



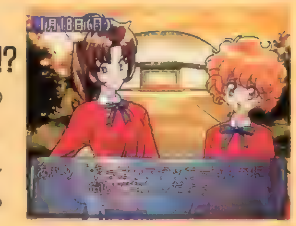
▲「私は悪くない」。ナツキたちとの間の溝は、果たして埋まるのか!?



高村香純の場合

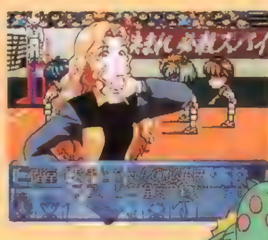
乱れ飛ぶ必殺技！ 全国大会を制するのは誰だ!?

最初の大会後、同じアタッカーなのにナツキと違って活躍できなかったことをあかりは嘆く。そんなあかりを見て、主人公はあかりの才能を開花させようとする。特訓のかいあって必殺技を習得し、快進撃をつづけるあかり。だが、その前に四天王最強の二階堂麗奈が立ちふさがるのだった！



▲ナツキのように活躍できなかったことを悔やむあかり。ならば特訓だ！

岡嶋あかりの場合

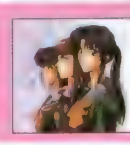


▶あかりの必殺技は、二階堂に通用するのだろうか？





おまたせしました!「ノエル ラ・ネージュ」2月26日発売です!!



初回限定版の特典
●本編がはじまるまでのビフォアストーリーを収録したオリジナルドラマCD付き(豪華ブックレット封入)
●ピクチャーディスク仕様 ●豪華スペシャルパッケージ仕様
[初回限定版 ¥8,800 / 通常版 ¥6,800]

ノエル ラ・ネージュ グッズ情報



●ドラマCD「ノエル ラ・ネージュ～ランデヴー～」
本編「ノエル ラ・ネージュ」のアフターストーリーを収録!
真のエンディングはこのCDでしか聞けない!
PICW-5001/ 税抜価格 ¥2,600
3月25日発売

●ノエル タスク ランチャー「千紗都ver.」(仮)
Windows95対応 価格未定
3月発売予定

●テレフォンカード セット(3枚組セット)
税抜予価 ¥3,800
3月13日発売

●'98年 B2版/A4版 カレンダー
税抜価格 各¥1,800
発売中

●ピンズコレクション ver.2.0/ver.2.1
税抜価格 各¥2,500
発売中

●ジグソーパズル(300/1000ピース)「エポック社」
税抜価格 300ピース ¥1,500 1,000ピース ¥3,000
発売中

●トレーディングカード「エポック社」
税抜価格 1パック ¥300
2月27日発売

お問い合わせ先:パイオニアLDC(株) 開発事業部TEL03-5721-1359


SEGASATURN
PlayStation
今度はおうちで雀じゃん恋しましょ♥
ラブリーポップ2in1
雀じゃん恋しましょ
発売日：98年2月26日／プレイステーション版
98年春（制作快調）／セガサターン版
価　格：￥6,800（税別）
必ずあたるプレゼント
パッケージ内のメモリーカードシールについている応募シールを同封のアンケートハガキに貼付して応募して下さい。
応募シールに記入されている賞品がもれなくあたります。
A賞　オリジナルソングCD
B賞　オリジナルテレカ
C賞　オリジナルポストカード
締め切り：1998年12月末日（当日消印有効）
SLPS-01134
MEMORY CARD SEAL
応募シール
© 1995-1998 VISCO CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED
"PS" マーク及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
ホームページを開設！ http://www2.marinet.or/~visco/
雀じゃん恋しましょの最新情報はここにアクセスして入手してね！
VISCO®
株式会社 ビスコ
〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL:03-3554-0124
©1995-1998 VISCO CORPORATION ALL RIGHT RESERVED.

PlayStation

TOSHIBA EMI

ずっといっしょ
With Me Everytime...

恋愛シミュレーション

あなたとずっといっしょ....ゲーム関連商品、続々と発売!

CD



■OPENING/ENDING (Single)
「REMEMBER ME/BYE BYE MY HANDY LOVE」
Performed By Matilda
[好評発売中!
TYDY-2093 ¥1,020(税込)
発売元:東芝EMI(株)]

■ORIGINAL SOUND TRACK(Album)
['98年2月25日発売予定
TYCY-5595 ¥2,039(税込)
発売元:東芝EMI(株)]

グッズ

■フィギュア
小野寺桜子/並木智香/石塚美樹
['98年3月発売予定 発売元:(株)新声社]
■デスクカレンダー/ファイルetc....
['98年2月発売予定 発売元:(株)新声社]

小説

■Zノベルズ「ずっといっしょ」
新書判本体 ¥900(予価/税別) 発売元:(株)ゼスト

CD-ROM

■キャラクターデスクトップユーティリティ
['98年5月発売予定(Win95専用)
発売元:東芝EMI]

攻略本

■ゲーメストムック/EXシリーズ「ずっといっしょ」
['98年3月発売予定 発売元:(株)新声社]



予約キャンペーン実施中!

限定クリスタルフィギュア
(小野寺桜子/並木智香/石塚美樹)
各500名様(計1,500名様)プレゼント!

更に更に初回特典として
声優サイン入り色紙
を全員にプレゼント!詳しくは店頭にて!!

(フィギュア、トレーディングカードの種類の指定はできません。
また、当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます)

※限定オリジナルトレーディングカードの受付は2月11日をもって終了させて頂きました



ここでもいっしょ、メディアミックス展開。

ラジオ

■文化放送「鈴木真仁のプリンセス倶楽部」
(毎週土曜26:30~27:00)にて「ずっといっしょ」コーナー好評展開中!

コミック

■新声社「月刊コミックゲーメスト」
にてコミック好評連載中!

ひみつの、関係。

●「ずっといっしょ」とは?

「えっ、いきなり女の子と同居!?」
両親の都合で一人暮らしをすることになった主人公(プレイヤー)がひょんなことから女の子と同居するはめに..... 学校のみんなに知られたら即退学!この同居の事実を隠しつつ意中の女の子のハートを射止めるのが最終目的の学園純愛コメディー。



※画面は開発中のものです。

'98年3月12日
発売予定
価格¥5,800
(税別)

出展 決定!

東芝EMI株式会社エンタテイメントソフト事業本部 〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17 ユーザーサポートTel:03-5512-8660 ※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It!」でもご覧いただけます。 http://www.toshiba-emi.co.jp/hiscore/

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション VOL.67

CONTENTS

チョロQ3

2/19 RCG
▶¥5,800
▶タカラ
▶MC（1ブロック）
NC
2P対戦可能

独自の個性派路線を突き進む、大人気RCGシリーズの第3弾がついに登場！
かわいいチョロQを操作して、コミカルな世界を思う存分楽しんじゃおう！

チョロQシティに隠された"100のイベント"を見つけ出せ！

「チョロQ」シリーズといえば、RCGとしての枠を超えた楽しさが人気の秘密。今回の「3」でもチョロQシティという、愉快な冒険の舞台が用意されているぞ。この町は前作のチョロQタウンをさらに進化させたもので、ここでは町中を自由に走り回って隠されたイベントを見つけながら、マイカーをパワーアップさせる楽しさを味わえる。これらの発見イベントは全部で100種類も用意されていて、1つ発見するごとに、貴重なチョロQコインがもらえちゃうのだ。今回は、そんなチョロQシティに隠された、発見イベントの一部を紹介することにしよう。

発見の基本はショップとコース！





各ショップやコースは発見に実益が伴う、とても重要な場所なのだ。コースを発見すると、そこで開催されるレースに出場できるようになるし、ここで賞金を稼げばショップでマイカーのパワーアップが可能になる。こうして、マイカーの活動範囲はどんどん広がっていくぞ。

キャベツ畑に秘密が？



◀謎の掲示板を発見。このメッセージが新たな発見の扉を開くのだ。



▲掲示板の指示に従って、近くにあるキャベツ畑の周囲を回ってみよう。条件を満たすと、新しいチョロQコインが手に入るぞ。

消火栓を破壊



▼消火栓に衝突すると、噴水のように水が吹き出す。

港で船を撃沈!!



▶港近くでメッセージを発見。「さわるな」と言われれば、よけいに触りたくなるが…。



▲船に接触すると、なんと船が沈没！ なんとも大掛かりなイベントなのだ。

ユニークなイベントがいっぱい！

チョロQの展示場発見



◀ここはチョロQの展示場。閲覧するだけで、チョロQコインをもらえる。

ENIGMA エニグマ

4 2（予）	AVG
▶¥6,800	
▶光栄	
▶MC（3ブロック）	

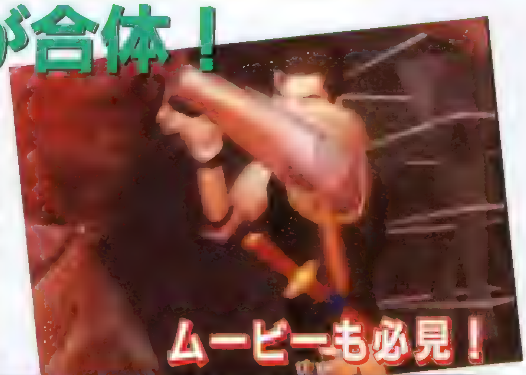
あの光栄が満を持して贈るアクションAVG『エニグマ』がいよいよ登場!! 3人の主人公が織りなす奥深いストーリーや対戦ACTばりのド派手なアクションが魅力だぞ。

格闘ACTと謎解きAVGが合体！

古代遺跡を舞台に3人の若者が活躍するAVG「エニグマ」。このゲームは、従来のAVGと違い、謎解きだけでなくパンチやキックを使った格闘ACTのような感覚で展開されるバトルも大きな魅力の1つ。緊張感に満ちたバトルは、臨場感をより盛り上げてくれるのだ。そこで、今回はそんな魅力的なシステムを中心に「エニグマ」の見どころを紹介していくぞ。また、志茂田景樹氏が原作を手がけたシナリオも要チェック！ その独特の雰囲気を感じとってほしい。



◀続々と現れる異形の怪物たちとの戦闘では微妙なかけひきが要求される。



ムービーも必見！

それぞれの想いを胸に3人の若者たちは未知なる冒険へと旅立つ！

このゲームでは、主人公となる3人、アキラ、トーマス、キャサリンの中から1人を選んでプレイすることになるぞ。しかも、どのキャラクターを選ぶかによって、ストーリー展開や演出、攻略ルートなどがまったく違ってくるのだ。



山県アキラ

忍者の末裔を祖父に持つ彼は、打撃技をとりいれた武烈館流柔術の後継者。

キャサリン・エドワード

イギリスの名門エドワード家の令嬢でフェンシングの達人。

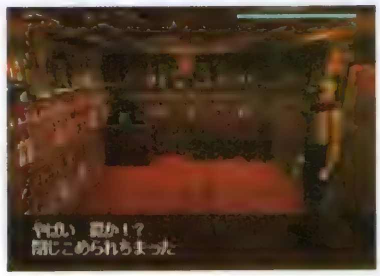
トーマス・リンドー

……家の一員……の片腕とし……回っている。

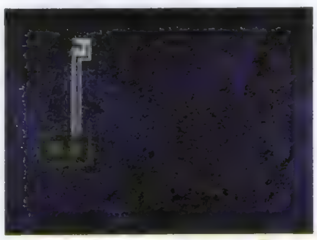
彼らを待ち受ける試練とは……

『エニグマ』の魅力的なシステムの数々！

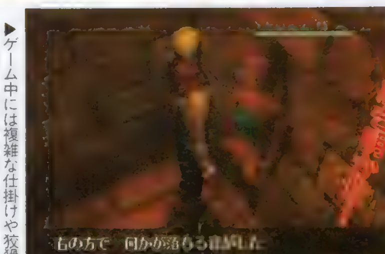
「エニグマ」の最大の特徴は、独特の戦闘システム。3人の主人公は、パンチやキック、さらにはレイピアといった武器を駆使して怪物と戦うのだ。さらに、それらの攻撃を連続で繰り出すコンビネーション技も豊富に用意されていて、熱いバトルを楽しむことができるぞ。ほかにも、簡単な操作性に加え、オートマッピングなどの補助的なシステムも充実しているので、初心者でも安心して遊べるようになっているのだ。



◀セリフや演出などによって、仕掛けが作動したことなどがすぐにわかる親切設計だ。



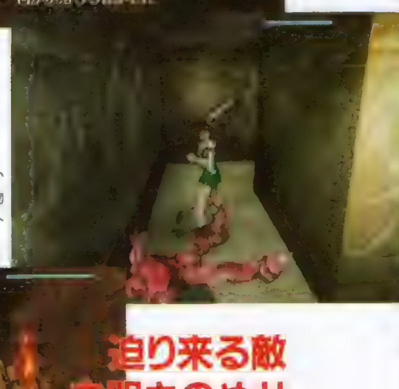
▶全体マップには現在地や自分が向いている方向などが表示される。



▶ゲーム中には複雑な仕掛けや狡猾な罠がいっぱい。だが、その先には謎を解き明かすヒントが……。

謎を解き明かせ!

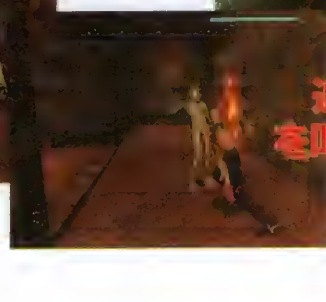
リアルに再現された多彩なアクションに注目！



▶次々と襲いかかってくる怪物をなぎ倒し奥へと進むのだ！



▲登場するキャラの動きは本物と見間違うほど超リアル。1つ1つのしぐさをとっても実に細かい部分まで表現している。



迫り来る敵を叩きのめせ

◀動きだけでなく舞台となる場所や敵モンスターまでもがリアルに描かれているぞ。



テイルコンチェルト

かわいいキャラが活躍するファンタジーACT登場！

4月中旬（予）3D・ACT
▶¥5,800
▶バンダイ
▶MC（1ブロック）

平和を乱す黒猫団を捕まえろ！

テンポの良いストーリーと、かわいいキャラクターが魅力の3D・ACT「テイルコンチェルト」。プレイヤーは、犬ヒト族の警察官ワッフルとなって、結晶石という謎の石を集める黒猫団を逮捕するのだ。黒猫団との逮捕劇は3Dフィールドを駆け回り、黒猫団の手下である小猫たちを捕まえ本部に転送、最後に待ち受けるボスのメカを破壊すれば任務完了となる。また、黒猫団を退散させれば、街で困っている人のために捜し物をしてあげたり、黒猫団に奪われた物を取り返してあげたりと警察官らしいイベントも待っているのだ。

▼このゲームの舞台となるプレーリィーは、数10個の浮遊島からなる国。そこで生活しているのは、犬ヒトや猫ヒトといったかわいくてファンタジックなキャラばかり。





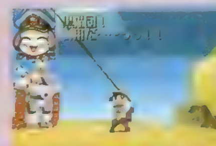
▲主人公ワッフルは、愛機であるポリスロボに搭乗して犯人を逮捕する。ポリスロボには、小猫たちを足止めするバブル弾や本部に転送する装置などが付けられている。



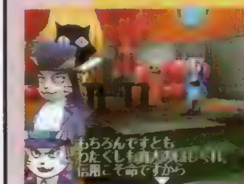
◀黒猫団のボスであるアリシアは、ワッフルの幼なじみらしいのだが……。

とにかくしゃべるキャラクターたち

キャラクター同士の会話は、宮村優子、TARAKO、中尾隆聖といった豪華声優陣によって熱演されている。かわいいキャラクターと合わせて、物語を盛り上げてくれるのだ。



▶ポリゴンのキャラクターが、しゃべりまくる。



◀声優の名演技が物語を盛り上げる。

卒業Ⅲ～Wedding Bell～

かわいい問題児たちを導く、あの『卒業』が帰ってきた！

3月（予）育成SLG
▶¥6,800
▶小学館プロダクション
▶MC（1ブロック）

待望の『Ⅲ』がいよいよ登場！

パソコンで人気を博し、さまざまなコンシューマ機に移植された育成SLG『卒業』。その最新作である「卒業Ⅲ」がPSで登場するぞ。「卒業Ⅲ」最大の特徴は、自分の教え子と恋に落ち、結婚してしまったという、前作までにない状況でスタートするところ。彼女との仲を学校側に認めてもらうために、プレイヤーは5人の問題児（この中に主人公の奥さんも含まれている）を無事卒業させなければならない。しかも、2人が結婚している事実をほかの生徒たちに知られた場合、即離婚するか主人公が教師を辞めなければならないのだ。そんなハラハラドキドキする新要素が加わり、新しい学園生活が始まるのだ。





▶授業でパラメータをアップさせるシステムは、前作までとほとんど変わらない。



▲登場する女の子は、問題児ばかり。彼女たちを無事卒業させることができるのだろうか。



◀今回からヘルプ機能が付いたので、前作までをプレイしていない人やゲーム初心者でも安心。

生徒であり、妻である彼女たちの素顔

このゲームでは、プレイヤーが自分の奥さんを、5人の生徒の中から決めることができる。妻に選んだ女の子は、生徒として登場したときには見ることができなかった素顔をプレイヤーに見せてくれるのだ。



▶生意気な女の子も、奥さんに選んであげれば、違う一面を見せてくれるぞ。



◀なかには、生徒のときと変わらず、天然ボケを発揮するキャラもいるのだ。

COLONY WARS コロニーウォーズ

5月（予） 3D・STG
▶価格未定（CD2枚組）
▶アートディンク
▶MC(1ブロック)
AC(DUAL SHOCK対応)
AJ

欧米で絶大な人気を誇る3D・STG『COLONY WARS』がついに日本上陸！
洗練されたメカデザインと美麗なムービーが、映画さながらのスペースオペラを演出するぞ！

漆黒の宇宙を舞台に繰り広げられる白熱のドッグファイト！



「コロニーウォーズ」は、絶大な支配力を持つ〝地球帝国〟と、その支配に抵抗する〝自由世界連合〟との宇宙空間での戦いを描いた３Ｄ・ＳＴＧ。プレイヤーは自由世界連合軍のパイロットとなり、数々のミッションをクリアしていくのだ。ミッションの数は合計70、内容も民間船の護衛や敵艦の捕獲など多彩で、プレイヤーを飽きさせないぞ。またミッションの成否によって、シナリオやエンディングが変化するというお楽しみも用意されているのだ。

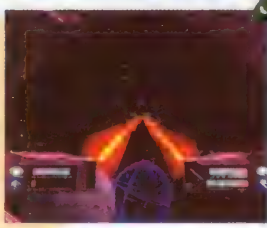




2つの兵器で敵を撃破！

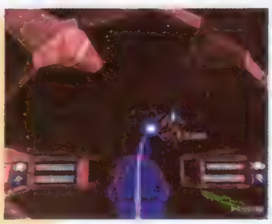
メインウェポン

機体によって搭載されている武器は異なるが、速射性に優れ、発射ボタンの押しっぱなしで連射が可能。ただし、長時間撃ち続けるとオーバーヒートを起こし、一定時間撃てなくなる。


▲敵機を行動不能にさせる特殊武器が装備されている機体もある。

サブウェポン

追尾能力のあるミサイルや破壊力の高いビームレーザーが主体となっている。どの武器も、性能が高い反面弾数が極端に少ないので、使用する際は常に残弾に注意する必要がある。


▲画面中央に敵を捉えるとロックオンする。激しく動く戦闘機に有効だ。

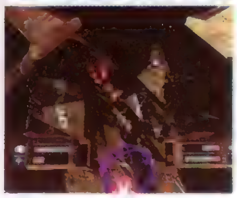
データベースも収録!!


▲データはすべて日本語の音声で紹介してくれるのだ。

ゲーム本編のほかに、作品中に登場する戦闘機や艦船、舞台となる恒星系のデータも収録されている。データには、戦闘機や恒星にまつわるサイドストーリーも収録されており、より深く「コロニーウォーズ」の世界に浸れるぞ。

多彩なミッションをクリア！

敵機から民間船を護衛せよ


▲民間船がこなごなに…。こうなってはもう遅いぞ。

最初のミッションとなるこのステージ。敵機の数はそんなに多くはないが、１機の敵を撃破するのに時間を掛けすぎると、ほかの敵戦闘機に民間船を破壊されてしまう。敵の深追いは禁物。あくまで民間船の護衛に徹しよう。

敵プラットホームを制圧せよ

敵のバトルプラットホームを無傷で手に入れることが目的のミッション。メインウェポンを使って、敵防御システムを完全に破壊すればクリアとなる。このミッションには、５分という時間制限があるため迅速な行動が要求されるぞ。


▲武装衛星からの激しい砲撃をくぐり抜けプラットホームへ急げ!!

敵輸送艦を破壊せよ


▲敵輸送艦を破壊することで、のちの戦局が大きく変わることも…。

敵基地に向かう輸送船に奇襲をかけるミッション。敵輸送船の護衛についている戦闘機に注意を払いつつ、輸送船の破壊に専念しよう。輸送船自体は攻撃してこないので、戦闘機を追い払えば、比較的ラクに破壊できるぞ。

COLONY WARS



Gダライアス

アーケードを席巻した驚異のグラフィックを忠実に再現！

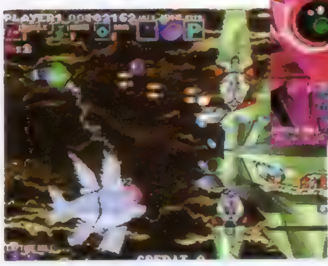
4月(予) STG	
▶¥5,800	
▶タイトー	
▶MC(1ブロック)	

伝説のシルバーホーク再び！

タイトーのＳＴＧ最新作「Ｇダライアス」が、ついにＰＳに登場するぞ。『ダライアス』シリーズは何といっても、海洋生物を模した超巨大なボスキャラが最大の特徴だ。特に「Ｇ〜」ではボス戦の演出に磨きがかかり、その迫力はＳＴＧ史上最高ランクのクオリティを誇る。システム面でも、敵キャラを捕獲してオプションやボムに変換するという新フィーチャー「キャプチャーシステム」が登場。より戦略的なプレイが楽しめるぞ。移植度はかなり高く、ＳＴＧファンならずとも一度はプレイしておきたい作品だ。

▼敵を捕獲して、自機のオプションにしてしまうことができる。ザコキャラはもちろん、ダメージを与えて弱らせれば、中ボスクラスのキャラも従えることが可能。





▲捕獲した敵を使うと「αビーム」を撃つこともできる。これをボスキャラが放つ「βビーム」に当てれば、絶大な破壊力を持つ「カウンタービーム」に変化するぞ。



◀ボスキャラの中には、自由に異空間を行き来する能力を持った者もいる。

STGの常識を覆すスケールのデカさ！

迫り来る巨大戦艦や、膨れ上がる「カウンタービーム」など、演出時のグラフィックはゲーム史上でもまれにみる大きさだ。特にボスとの接近戦では、背景かと思うほどボスが大きいぞ。

▶ボス登場時。コレでも十分の迫力だが……。





▶まるで背景のようにビッグなボス！

天使同盟

「TILK」のスタッフが贈る新感覚ロボットS・RPG！

春予定 S・RPG	
▶¥5,800	
▶TGL	
▶MC(ブロック数未定)、AC	

鋼の騎士たちが紡ぐ戦物語

「ファーランドサーガ」などでおなじみのＴＧＬから、アンティークな雰囲気が漂うちょっと変わったロボットＳ・ＲＰＧが登場するぞ。軍事国家イヴァーム帝国の勢力拡大に多大な功績を果たしたロボット兵器ギガンテ。物語はこのギガンテの技術養成所であるケルベロス学院の落ちこぼれ少年たちが、帝国を揺るがす大きな戦いで活躍していく様子が描かれている。メインとなる戦闘はターン制で、地形効果や高低差などの要素が盛り込まれた本格的な戦略を満喫できるぞ。さらに、ロボット兵器ならではのパーツチューンナップも楽しめる。アニメを見ているようなイベントと合わせて、独特な世界観に魅了されてしまうぞ！





▶キャラだけでなく、ギガンテにもパラメータがしっかりと設定されている。



▲ギガンテのチューンナップ。メカニック好きにはたまらない魅力があふれている。



◀ギガンテは、近距離＆遠距離攻撃はもちろん、間接攻撃や特殊攻撃をすることもできる。

TGL歴代作品の長所をギュッと凝縮！

このゲームは、「ファーランド〜」のわかりやすいが戦略的な戦闘システムと、「ＴＩＬＫ」の名作アニメのような表現力豊かなイベントシーンを継承しているので、ＳＬＧ初心者でも安心して楽しめるのだ。

▶イベントシーンでは声優を起用。より、ストーリーを盛り上げてくれる。





◀フィールドは起伏が激しく、高度な戦略が要求される。

▼ Gダライアス・ほか

X-MEN VS STREET FIGHTER
EX エディション

カプコンの人気対戦ACT『X－MEN』と『ストリートファイター』が合体！
今回はゲームの魅力とともに噂の新システムについて詳しく紹介していくぞ！

2/26 対戦ACT
▶¥5,800
▶カプコン
▶MC（1ブロック）2P対戦可

2対2のタッグマッチ対戦格闘がPSに登場!!



アーケードで人気の対戦ACTがついにPSに移植される！　PS版では、タッグを組んだキャラと、交代できなくなった。しかし、強力な新要素が導入されたことでより熱い対戦が楽しめるようになっているぞ。最新ROMを入手した今回は、ゲームの魅力と新要素を紹介だ。



▲総勢17人の中から、プレイヤーキャラとパートナーキャラを選ぶのだ。「ストリートファイター」と「X－MEN」のキャラを組ませることも可能だぞ。

人間の域を超えた超能力を持つマーヴルヒーローたち！



さらなる強敵を求めて闘い続けるファイターたち！

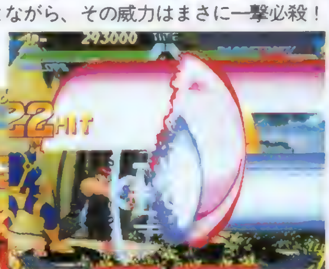


パートナーとの協力攻撃！ ヴァリアブルコンビネーションが熱い！

ヴァリアブルコンビネーションとは、タッグを組んだ2人のキャラが協力して繰り出す合体技。コマンドを入力するとパートナーキャラがプレイヤーキャラのもとに駆けつけて、2人同時にそれぞれの超必殺技を繰り出すのだ。見た目の派手さもさることながら、その威力はまさに一撃必殺！相手の一瞬のスキをついて一気に勝負を決めよう!!



▶ガンビットとマグニートーの2人が放った超必殺技がヒット！



▲キャラの数だけ組み合わせがあるので、いろいろ試してみよう。

PSオリジナル要素判明！

必殺技から超必殺技へ！　超必殺技から超必殺技へ！

スーパーキャンセル＆ハイパーキャンセルが使用可能に！

今作では、新要素として必殺技を超必殺技でキャンセルする「スーパーキャンセル」と、超必殺技を別の超必殺技でキャンセルする「ハイパーキャンセル」を採用している。この2つを駆使すれば、右の写真のように必殺技から超必殺技、さらに別の超必殺技へとつなげるウルトラ連続コンボ（？）も可能なのだ。



▶まず〝波動拳〟（必殺技）を繰り出し、ここでキャンセルをかけて…。



▲〝昇龍烈破〟（超必殺技）を発動！　ここでさらにキャンセルをかけて…。



▶さらに〝神龍拳〟（超必殺技）で豪快にフィニッシュをキメるのだ！



REBUS レブス

タクティカルRPG『レブス』の魅力をもう1度おさらい！

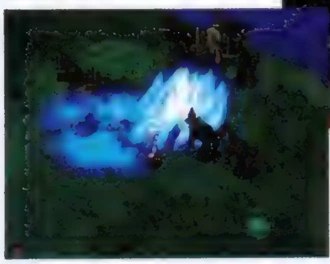
3月（予）RPG
▶5,800
▶アトラス
▶MC（ブロック数未定）

"カルティア"を使いこなせ!!

〝カルティア〟という魔法の万能カードが存在する独特の世界観と、そのカルティアの使用により奥深い戦闘が楽しめることが最大の魅力の『レブス』。ストーリーは、この〝レブス〟とよばれるカルティア文明の栄える世界を舞台に、カルティアに秘められた禁断の力を我が物にしようと企む謎の組織〝アクエルド〟と、それを阻止しようとする若者たちとの戦いが中核となる。戦闘は、フルポリゴンで描かれた高低差のあるマップ上で展開され、ユニット間の高低差や武器・防具の相性などが戦況に大きく影響するぞ。

▼カルティアを使うことにより発動する法術。複数を組み合わせることで、効果や威力の違った法術が発動するぞ。組み合わせ方法は、まさに無限に近い数が存在するのだ。





▲カルティアの使い方によっては、モンスター（幻獣）や、武器・防具を造り出すこともできる。カルティアが万能アイテムと呼ばれるゆえんは、ここにあるといってもいい。



◀ストーリーは男性主人公トキサ編と、女性主人公ラクリマ編が用意されている。

スペシャルステージでアイテムゲット!!

通常の戦闘のほかに、『レブス』には「アリーナ」というスペシャルステージが用意されている。これは、各章の戦闘で消耗したカルティアを補充するためのステージなのだ。



▶「アリーナ」で全滅しても、本編には影響はないぞ。



◀ストーリーの閲覧システムもある。

ファイナルラウンド

ジムトレーナーになって、チャンピオンを育て上げろ！

3/12 育成SLG
▶¥5,800
▶アトラス
▶MC（2ブロック）

拳の先に世界が見える！

ジムトレーナーとなって、世界に通用するボクサーを育て上げるという、ボクシングを変わった角度から捉えた育成ＳＬＧが登場するぞ。ジムワーク、休養、キャンプなどの練習メニューを１週間単位で設定していき、選手が強くなったと感じたら、実際に試合を組むのだ。試合中、プレイヤーはセコンドに立ってリアルタイムで指示を出せるので、さながらＴＶの中継を見ているような興奮が味わえるぞ。ただし、選手に信頼されていない三流トレーナーだと、ほとんど言うことを聞いてくれない（笑）。こうならないためにも、インターバル（休憩）時のアドバイスや、イベント時のメンタルケアが重要となってくるのだ。





▶練習時には、体力面だけでなく、生活面をも指導しなければならないのだ。



▲セコンドの指示に対するボクサーの反応は、画面下のマスコット「ボクサー君」に現れるぞ。



◀インターバルを有効に使えば、ボクサーの体力や気力を回復させることもできる。

いきなり世界タイトル防衛戦!?

ゲーム開始直後のジムの中。なんと、会長直々に世界ヘビー級チャンプのトレーナーを任されてしまうのだ。もっとも、チャンプの能力の高さは尋常ではないので、本格的な育成の前にゲームの雰囲気をつかんでおこう。



▶会長から突然の依頼。ここで見事に役目を果たしてこそ一流のトレーナーだ。



◀世界チャンピオンの威信をかけた、絶対に負けられない一戦なのだ。

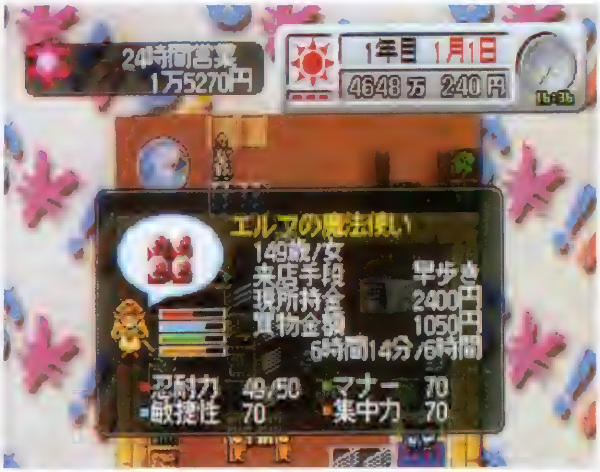
REBUS レブス・ほか

ザ・コンビニ スペシャル ～3つの世界を独占せよ～

スタンダードな人気を誇る経営SLGの最新作!

3月(予)	SLG
▶¥5,800	
▶アートディンク	
▶MC(10ブロック)	

モンスターだってお客様!?



パソコンでも人気の経営SLG『ザ・コンビニ』シリーズの最新作がいよいよPSに登場。本作でプレイヤーが挑戦するのは「猫」、「RPG」、「近未来」という3つの世界でのコンビニ経営だ。基本ルールは変わらないけれど、異世界だけあって建物や商品、イベントなど細かな演出はかなり異なる。例えば、剣と魔法が支配する「RPG」の世界では、ミイラ男などの怪物が平然とレジに並んでいる姿を見ることができるし、伝説の武器を大量に取り揃えて販売することもできる。かなりユニークなテイストが味わえるのだ。



▼強盗や暴動ならぬ、ゴブリンの襲撃! 今回紹介するファンタジーRPGの世界でのイベントだ。この危険きわまりない世界で、何としても15店舗達成を目指そう。



▲宣伝活動1つとっても、ファンタジーRPGの雰囲気がたっぷり。パレードや魔法ののろしだけでなく、ロック鳥に横断幕を引っ張らせるなどという荒技もあるらしい(笑)。



◀ファンタジーRPGらしく店員もさまざま。でも、不定形はちょっと……。

奇想天外なアナザーワールドの数々!

ほかの2つに比べて少し異質なのが、戦争後の廃墟を舞台とした「近未来」。ここは店舗拡大のほかに、街の復興という目標もある。廃虚の街が目に見えて復興していく様子は壮観だ。



▶序盤はまさに破壊し尽くされた廃墟。

◀廃墟の気配すら残さぬ復興ぶり!

ワールドスタジアム2

新要素の「作曲くん」で自分だけの応援歌を作ろう!!

未定	SPG
▶価格未定	
▶ナムコ	
▶MC(ブロック数未定)/NC/AC	

オリジナル応援歌で盛り上がれ

この「ワースタ2」から登場の、「作曲くん」は、プレイヤー自らが好きなチームの応援歌を作成できる新モードだ。「作曲くん」で使用する音色は、実際の応援歌でも頻繁に使われる2つのラッパの音と太鼓の音の3種類。それらを組み合わせてオリジナルの応援歌を作成していくぞ。音量やテンポは細かい調節が可能だから、本物の応援歌顔負けの曲も作れちゃうし、作成した曲を流すタイミングも自由に設定できる。だから、選手ごとやチームごとにそれぞれ違う曲を流すなんてことも朝飯前。曲を作るのが難しいからチョット…と敬遠しがちな人のために、サンプルの曲が収録されている点もうれしいのだ。





▶作成した応援歌に曲名を登録して保存しよう。最大10曲まで保存可能だぞ。



▲曲のループ設定や、声援をどこに入れるかなど野球ファンも納得の細かな設定ができちゃうのだ。



◀各球団の応援歌をモチーフにしたサンプル曲も収録しているので曲が作れなくても大丈夫。

選手や球場もすべて最新データだ!

「ワースタ」シリーズをプレイした人なら必ず気になる選手データは、'98年のペナントレースに合わせ最新ものを使用。また、実在の球場をモチーフにした数々の球場も健在だ。多彩なスタジアムで白熱の試合を楽しもう。



▶巨人ファンが期待する松井の三冠王も、プレイヤー自らの手で実現可能だ。



◀球場の奥に見えるあの街並み。どこかでみたことがあるような気が…。

ザ・コンビニ スペシャル・ほか

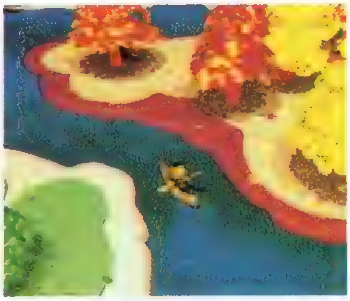
ジャングルパーク

パソコンの大ヒット作が満を持しての移植！
コミカルで可愛いサルの気ままな探検の旅

2/26 ETC
▶¥4,800
▶バンダイビジュアル
▶MC(1ブロック)

おサルと一緒にの～んびり遊ぼう!!

数々の受賞経歴を持つパソコンの話題作「ジャングルパーク」は、どのジャンルにも属さない〝なごみ〟系ソフト。プレイヤーは〝SARU〟という名のサルを操作し、アミューズメントパークのような島の中を散策しながら、さまざまなことを発見していくのだ。島には、昔懐かしの野球ゲームやホッケーなど、24種類ものイベントが点在。サルのリアクションを楽しんだり、ミニゲームに興じたり、遊び方は人それぞれだ。たまには肩の力を抜いて、おサルと気ままな時間を過ごしてはいかが？



▲どこに行っても何をしても自由というお気楽さ。今までのゲームの常識がくつがえされる!?





◀昔流行ったボードゲームが、ポップに変身して登場。ここでのルール探しも楽しみの１つだ。



▶ジャングルパークには、ユニークな動物キャラがたくさん。話を聞けば、新たな発見があるかもね。

ゼルドナーシルト Special

戦乱の世に終わりを告げる英雄となれるか!?
SSで話題となったドラマティックS・RPG

3/19(予) S・RPG
▶¥6,800
▶光栄
▶MC(1ブロック)

この信念のために戦う熱きドラマ



▲イラストレーター小島文美が描くキャラは、中世ファンタジーの世界観をより魅力的に表現。

６つの国が大陸の覇権を争う戦乱の時代。傭兵団の一員である主人公は、戦争を終わらせて平和をもたらすために大陸統一を目指していく……。「ゼルドナーシルトＳ」は、一介の傭兵から出世していくキャラの成長と、戦術性あふれる戦闘が存分に楽しめるＳ・ＲＰＧだ。プレイヤーの行動次第でストーリーが変わるアクティブワールドシステムで、何度でも違った物語が体験できる。さらにＰＳ版では重要なイベントシーンを、豪華声優による音声で熱く盛り上げているぞ。



◀敵隊長との「一騎討ち」はコマンド選択の駆け引きが勝敗を左右する。



▶プレイヤーの行動により大陸の情勢は刻々と変化。エンディングも変わるぞ。



▲総勢150人もの兵士がリアルタイムに入り乱れて戦う「集団戦闘」は圧巻！　指揮官の気分で戦術の奥深さも味わえるのだ。

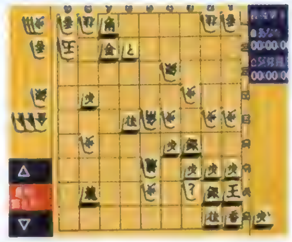
将棋最強2

プロ棋士・神吉宏充六段による完全監修
巧妙に仕組まれた難局面に挑め!!

3/19 TBL
▶¥4,800／コンビニ専用
▶魔法
▶MC(ブロック数未定)

硬派な腕自慢のための辛口な対局将棋

このソフトの特長は、特定の盤面から対局する勝ち抜きモードの「将棋最強戦」。神吉六段が用意した難問揃いの全100面が待っているのだ。また、平手から対局する「名人最強戦」、勝敗データがひと目でわかる「対局成績表」、一局終わるごとに勝敗理由を検証してくれる「感想戦」などで将棋の上達を完全サポート。プロの頭脳に挑戦し、自慢の腕に磨きをかけよう！



◀取り込み画像を高解像度モードで表示した美しい画面。

激走 Grand Racing

臨場感を追求したダイナミックな３Ｄ・ＲＣＧ
痛快なクラッシュシーンにシビれろ!!

4/2 RCG
▶¥5,800
▶アトラス
▶MC(1ブロック)／NC／TC(4P対戦可)

敵車を蹴散らし世界中を走り抜けろ!!

「激グラ」は邪魔し邪魔されの激突がウリの、まさに「激走」の名にふさわしい３Ｄ・ＲＣＧ。車種はバリエーションの豊富な40台から選べ、世界各国36コースが激走の舞台になるぞ。自分の好きな国を自由に選択して、観光気分を味わうことも可能だ。さらにタイムアタック、天候設定、視点切替などの機能も充実。最大４人の同時対戦も魅力の１つだ。



◀敵車との激突&転倒シーンは、このゲームの醍醐味だ！

3D格闘ツクール

おなじみ「ツクール」シリーズの最新作
今度は３Ｄ格闘ゲームでクリエイター気分!!

98年(予) ETC
▶価格未定
▶アスキー
▶MC(15ブロック)

オリジナルの格闘家を作り出そう！

この「３Ｄ格闘ツクール」は、オリジナル技を作って、対戦格闘が楽しめるソフト。あらかじめ用意されている20人のポリゴンキャラを元に、サンプルデータを改造したり、独自の技をアレンジしたりできるのだ。また流派や視点の変更、やられモーションや勝ち負けポーズの作成なども自由自在。機能をフル活用して、自分だけの格闘ゲームを作っちゃおう！



◀操作系はＲボタンガードの「ＴＯＢＡＬ」タイプだ。

玉繭物語

美術監督はジブリ作品で有名な近藤勝也氏!!
集める&育てる楽しさがテーマの期待作

未定 RPG
▶¥5,800
▶元気
▶MC(ブロック数未定)

キャラクターが魅力的なハートフルRPG

「魔女の宅急便」の作画監督などで知られる近藤氏が、すべてのイメージデザインを担当する注目作「玉繭物語」。主人公は、戦いによって魔物を繭に封じ込めることができる能力を持つ繭使いの少年だ。捕まえた魔物は、戦闘中に召喚して戦わせたり、合成して新しい魔物を生み出したりもできる。育成・合成した魔物は友だちと交換や対戦もできるぞ。



◀レンダリングＣＧ&ポリゴンキャラの映像表現は秀逸。



DEAD OR ALIVE

"胸揺れ"で話題沸騰した3D対戦格闘ACTがPSに見参！

3/12 対戦ACT
▶¥5,800
▶テクモ
▶MC（1ブロック）／デュアルショック対応

シリーズ最高峰のグラフィック

つかみから攻防が展開するホールド、相手をリングに叩きつけると大爆発するデンジャーゾーンなど、斬新なシステムによる闘いが熱い『デッド オア アライブ』。アーケードやＳＳで好評だったこの対戦格闘が、いよいよＰＳで発売される。移植にあたっての注目点は、何と言ってもこだわりまくったグラフィック。グーローシェーディング、エンベロープ処理など数々の技術を施し、高精度なキャラと滑らかな動きを表現しているのだ。さらにオリジナル要素も加わるのだから、シリーズ最高の完成度を期待せずにはいられない！

▼ＰＳ版のステージ背景は、すべて新しく描き直されている。しかも、雪のステージでは、キャラが白い息を吐くという演出（上の写真参照）もなされているのだ！





▲ハイレゾ＆フルテクスチャーの使用と、さまざまなグラフィック処理を駆使したため、滑らかで美しいキャラが実現。また、平行光源処理による光と影の演出でよりリアルに。



◀リアルなグラフィックだけに、女性キャラの胸揺れ度も気になるよね（笑）。

ココが違う！ PSオリジナル要素

ＰＳ版では、ティナの父であるバースをはじめ、新キャラが複数登場予定。また新技やオリジナルコスチュームも追加されるぞ。さらに、デュアルショック対応なのも嬉しい。



▶夢の親子レスラー対決も実現可能！



◀コスプレ風コスチュームも健在だ。

G・O・D pure

発売直前!! 各界の有名人が手掛けた近未来RPG

2/26 RPG
▶¥5,800
▶イマジニア
▶MC（1ブロック）

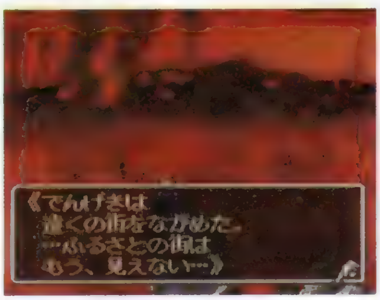
エイリアンと戦う少年の成長物語

『Ｇ・Ｏ・Ｄ』は、近未来の地球を舞台にした２Ｄタイプのオーソドックスなゲーム。物語は、少年時代の主人公が初めて自転車での１人旅に出かけるところから始まる。その旅の途中、地球は突然のエイリアン襲来＆謎の巨大隕石落下という大惨事に見舞われ、世界は壊滅の危機にさらされてしまう……！　それから10年後、たくましく成長した主人公はエイリアン対抗組織の一員となり、世界各国を旅しながらエイリアンと戦っていくのだ。タイトルの『Ｇ・Ｏ・Ｄ』とは「GROWTH OR DEVOLUTION（成長か退化か）」を略したもの。旅を通じての出会いや別れによる、「成長」が大きなテーマになっているぞ。

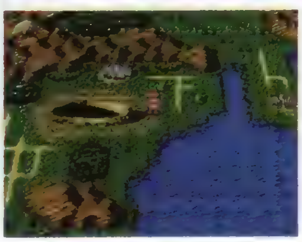




▶北海道への旅行に出発した主人公。その直後、地球はエイリアンの襲撃を受けてしまう。



▲エイリアン襲撃から10年。記憶を取り戻した主人公は、変わりはてた故郷の姿に衝撃を受ける。



◀全体マップで移動、町などに入ると詳細マップに。ここでもエイリアンは襲いかかってくる。

ド派手なバトルシーンにも注目だ!!

主人公たちは、チャクラ（体と精神に眠る不思議な力）に目覚めながら、サイコ（超能力）を駆使して戦う。戦闘では、アニメーションやエフェクト効果バリバリの攻撃パターンが、200種類以上も用意されているぞ！

▶サイコを使った攻撃は強力！攻撃以外にも、回復もサイコで行うことが可能





◀７つの属性を持つチャクラ。コスモストーンを貯めることで使用可能に。

ピキーニャ！EX(エクセレンテ)

桜玉吉デザインのキャラが活躍するPZGのパワーアップバージョンがPSに登場だ!!

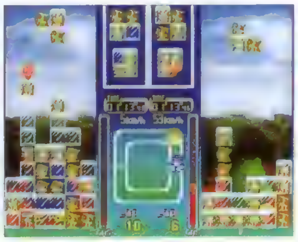
春予定 PZG
▶¥4,800
▶アスキー
▶MC(1ブロック)

ペンギンのピキーニャが再登場!!

'97年にSFCで発売されたPZG「ピキーニャ！」の続編がPSに登場するぞ。ルールは、フィールドの上から落ちてくるブロックを、同じ種類同士でくっつけて消すというもの。ブロックには、横1列にならべれば消えるものや、同じブロックを6つ以上つなげなければ消えないものなどがあり、その種類によって消せる条件が異なるぞ。SFC版で好評だった「レースモード」や、桜玉吉デザインの個性的なキャラと対戦をする「ストーリーモード」など、多彩なモードも楽しみなPZGだ。



▲大量にブロックを消すと、背景のキャラクターたちがさまざまなリアクションを見せてくれるぞ。



▲レースモードでは、連鎖を組んで画面中央にいるピキーニャを、相手より早くゴールさせなければならない。



◀画面上の"ウロの実"を、どちらが先に消すかを競うステージクリアモード。素早い連鎖が重要だ。



▶レースモードに備えて、制限時間のないフリーモードで練習を重ね、ガンガンに腕を磨くのだ！

クレイマン・クレイマン

街並みや登場キャラなどのすべてがクレイ(粘土)でできたほのぼのAVG

4/23 AVG
▶¥5,800
▶リバーヒルソフト
▶MC(1ブロック)/AC(DUAL SHOCK対応)

クレイマンとなって粘土の国の謎を解け!!

背景やキャラクターなど、すべてをクレイ（粘土）で作成したAVG、それがこの「クレイマン・クレイマン」だ。プレイヤーの目的は、クレイマンとなって異変の起きた粘土の国"ネバーフッド"に平和を取り戻すこと。しかし、この世界の平和を取り戻すには、60にもおよぶ難問、珍問を解き明かさなければならず、ひと筋縄ではいかないのだ。



◀異変の起こった世界では、数々の危険も待ち受けている。

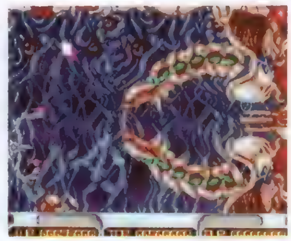
アーケードギアーズ

アーケードの名作STG2タイトルがカップリングされてPSに登場!!

3月(予) STG
▶¥4,800
▶エクシング
▶MC(1ブロック)

STGファン待望の2大タイトルを収録

アーケードの人気タイトルを移植している『アーケードギアーズ』。その第2弾の今作は、"ポッド"と呼ばれるオプションの操作感が斬新だった縦スクロールSTG『イメージファイト』と、人間の体内が舞台という、ちょっと変わった横スクロールSTG『X－マルチプライ』の2大人気タイトルを収録。完全移植により、当時プレイした人にも納得のデキだ。



◀あの描き込まれた美しいグラフィックも完全再現されている。

新作ソフトニュース NEWS

おなじみのパーティゲームがPSに登場！

最新のソフト情報をお伝えするこのコーナー。今回も期待の新作を4本、ピックアップして紹介するぞ。まずはタイトルがユニークな『…いる！』。夜の学校にうごめく"何か"がプレイヤーを襲う、サイコホラーAVGなのだ。『マジカル頭脳パワー!!』は、TV番組そのままのパーティゲーム。楽しいゲームが盛りだくさんのコミカルな1本だ。さらに、みんなで遊べるソフトといえば忘れちゃいけないのが『UNO DX』。誰もが知っているカードゲーム「UNO」をPSでプレイできるぞ。仲間との対戦はもちろん、1人でも楽しめる定番ソフトだ。そして最後に紹介する『怒首領蜂』は、アーケードでも人気を呼んだ縦スクロールSTG。ド派手な演出が魅力だぞ！



…いる！

→3月 →AVG →タカラ →¥5,800



◀ゲームはプレイヤーの視点で進行する。とっさの判断を誤れば、もちろん、死あるのみだ。

『マジカル頭脳パワー!!』より

→3/19 →ETC →バップ →¥5,800



◀「マジカルバナナ」や「超瞬間お手上げクイズ」など、誰でも楽しめるオモシロゲームがいっぱいなのだ。

UNO DX

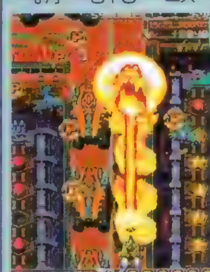
→3月 →TBL →メディアクエスト →¥4,800



◀アニメーションを多用した演出がゲームを盛り上げる！ もちろん普通の「UNO」もプレイできるぞ。

怒首領蜂

→6月 →STG →エス・ピー・エス →¥5,800



◀前作「首領蜂」をさらにグレードアップさせた待望の続編。3種類の自機から1機を選び、敵を次々と撃破せよ！ 華麗なプレイを見せた者だけが行ける2周目には、さらに手強い敵が待つという ウワサも…。

ピキーニャ！EX(エクセレンテ)・ほか

NEXT WAVE

PSの次を見すえる先取り(？)ページ

今回のネクストは？

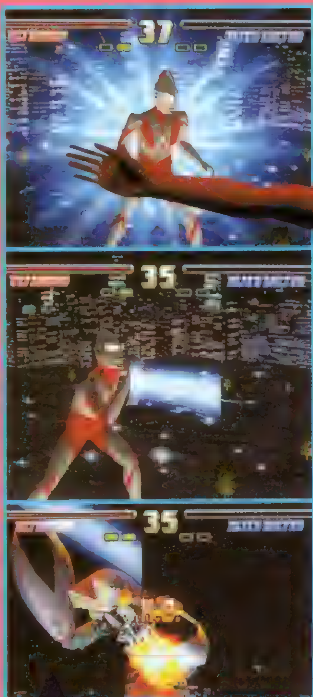
地球の平和を守るみんなのヒーロー・ウルトラ戦士たちと、歴代の怪獣たちが対決するという対戦ACT『ウルトラマン Fighting Evolution』。今回も注目の新情報などで、本作の持つ魅力に迫るぞ。ウルトラマンファン、対戦格闘ファンは絶対シュワッチ！（必見）

ウルトラマンVS歴代の怪獣たちの新たなる闘い!!

あの懐かしのウルトラマンワールドをリアルに再現した対戦ACT「ウルトラマン Fighting Evolution」もいよいよ発売間近。ウルトラ戦士たちはもちろん、怪獣たちの中からもキャラクターが選択でき、熱いバトルが楽しめるぞ。とくに、友だちとの２Ｐ対戦は盛り上がること間違いなしだ！

再び地球を守ることができるか？





コンボ技で敵を追い詰め必殺技で華麗にフィニッシュ！

登場するキャラクターには、攻撃ボタンを組み合わせて繰り出すコンボ技（右の写真）や、豪快なフィニッシュがキメられる必殺技（上の連続写真）が用意されているぞ。これらの技を駆使して、カッコよく、ド派手に、地球の危機を救おう（また怪獣のキミは、地球を侵略しよう）!!



発覚！ あの「ゴモラ」も登場！ その実力は？



「[illegible]」の[illegible]怪獣として有名な、あの「ゴモラ」も登場することが判明。さらに、ほかにも[illegible]キャラが登場するらしいぞ

キャラの詳細データを閲覧！

ギャラリーモードも必見！

ギャラリーモードでは、それぞれのキャラクターの身長や体重、登場作品といった詳しいプロフィールが紹介されている。これを見ればより深く「ウルトラマン」の世界を知ることができるのだ。



▲このギャラリーを見て勉強すれば、キミもウルトラ博士になれるかも？

ウルトラマン Fighting Evolution ■２月19日 ■バンプレスト ■対戦ACT ■¥6,800



センチメンタルグラフティ
Sentimental Graffiti
©マーカス
制服登場！
ハイブリッドテレカ・校章付
サイズS M L
第3弾3月4日発売予定 限定各200着
遠藤晶 通販価格 45000円
松岡千恵 通販価格 53000円
星野明日香 通販価格 35000円
七瀬優 通販価格 36000円
好評発売中！
沢渡ほのか 通販価格 42000円
永倉えみる 通販価格 41000円
杉原真奈美 通販価格 42000円
山本るりか 通販価格 47000円
綾崎若菜 通販価格 50000円
安達妙子 通販価格 35000円
保坂美由紀 通販価格 53000円
森井夏穂 通販価格 45000円
その他にもこんな特典付
好きな女の子のクラスメートになって、一緒に卒業写真を撮ろう！
センチメンタルグラフティの制服をお買い上げになるとクラスメート応募券付いてます。選考会はセンチメンタルコスパにて行います。ただし男性は応募できませんのであしからずご了承ください。
声優ミニステージや、クラスメート選考会などイベント盛りだくさん！
センチメンタルコスパ開催！
1998年4月26日六本木ヴェルファーレ
・前売り券／2000円(限定1000枚当日券はありません。なお、センチメンタルグラフティの制服をお買い上げの方には入場券無料引替証を差し上げます)
・コスプレイヤーは無料。但しコスプレはセンチメンタルグラフティと卒業シリーズのみです。（女装禁止）
主催 株式会社ブロッコリー 協賛 マーカス NECインターチャンネル
コスプレする人もしない人もどんどん遊びに来てくださいね！
ブロッコリーハイブリッドテレホンカード
通販価格各2100円
限定生産の証シリアルナンバー付き・プラスチックケース入り
残りわずか
①潤 ②涼子 ③葵 ④表紙 ⑤裏表紙
ブルーブレイカー
ファーストKiss物語
Piaキャロットへようこそ!!2
(各ゴールド／シルバー有)
早苗・春恵・美樹子・留美 計4人
第3弾 2月末発売！
七瀬葵画 トゥルー・ラブストーリー
(各プリズムゴールド/プリズムシルバー有)
このテレカをお買い上げの方にイベントでしか配ってないブロッコリーのプロモーションカードをセットで差し上げます。
©1997 Cocktail Soft / F&C Co.,Ltd. ©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory ©HuneX 1998 ©HuneX ©NEC Home Electronics,Ltd 1996
2巻新発売
BLUE BREAKER ブルーブレイカー
オリジナルドラマCD
通販価格3000円
CAST ケイン：遠近孝一 アーシャ：橋ひかり サージュ：山崎和佳奈 ティーザ：小杉十郎太 イナル：関俊彦
特製CDジャケットサイズステッカー
全3巻 第三巻2月中旬発売
3巻の特典は『俺と魔王ステッカー』
©HuneX ©NEC Home Electronics,Ltd 1996
遂に最終巻
サイキックフォース PSYCHIC FORCE
サイキックフォース コミックアンソロジー7巻
表紙 大貫健一
通販価格1000円
執筆者 大貫健一 秋葉デンキ なると真樹 ほか
©TAITO CORPORATION 1996 大貫健一
2月中旬発売！
晴れのちときどき胸さわぎ／5850円
エターナルメロディ 1ボックス5850円
Eternal Melody
ヒロ袋のデザインは実際の商品と多少異なる場合があります
©1996 Media Works Inc.
好評発売中
通販価格各1ボックス5400円
プリティーサミー スレイヤーズろいやる
ブロッコリーハイブリッドカードコレクション
通販での購入単位は1ボックス単位とさせていただきます。
テレビCM放映中！
『異次元の世界エルハザード』 テレビ東京系水曜25:15〜
『バトルアスリーテス大運動会』 テレビ東京系金曜18:30〜
ゲーム関連商品専門店 GAMERS
長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳町1-3-6 K'S SQUEARE 2F（タワーレコード下）
藤沢店 OPEN／10:00〜21:00 TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市藤沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内
池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F
京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンタ MORE5F
秋葉原店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル
セガゲーマーズ OPEN／10:00〜20:00 TEL／03-5256-8123（代）
東京都千代田区外神田1-10-9 ハイテクランドセガ5F
この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上、
「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP係」までお送り下さい。
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp



電撃攻略王
2/26 発売予定
パイオニアLDC公認
NOëL
La neige
公式ガイド
電撃Play Station特別編集
価格 本体1,200円+税
うわさのゲームの設定ラフ原画から、描き下ろしイラストを含む数々のイラストをフルカラーで収録。その他、初公開の㊙設定資料、ゲームシステムの解説も盛りこんだ、
究極の「NOëL」本!
彼女たちのあの瞬間を完全密封!
Illustration&Guide
3/12 発売予定
ひざの上の同居人
パートナー
~Kitty on your lap~
公式攻略ガイド
電撃Play Station&
電撃G'sマガジン特別編集
かわいい子ネコとの
同居のしかた、おしえます!!
予価 本体1,200円+税
●ミミ・レナ・ユキの3人(匹?)との全エンディングを完全公開!
●読まないと見られない、㊙イベント発生条件を徹底伝授!
●都築和彦描き下ろしカバー&ポスター付き!
ふたりの共同生活を完全フォロー❤
立体忍者活劇
天誅
Tenchu
公式攻略ガイド
電撃Play Station特別編集
予価
本体950円+税
3/5 発売予定
©PIONEER LDC,Inc. ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 KANEKO,Astro Vision,Culture Publishers
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/


完・全・復・活
元祖3Dダンジョン探索型RPG
Wizardry
LLYLGAMYN SAGA
ウィザードリィ　リルガミン サーガ



WIZARDRY LLYLGAMYN SAGA

●ローカス/ソリトンソフトウェア ●3DダンジョンRPG ●¥5,800 ●2月26日発売

伝説のRPGが今、よみがえる!!

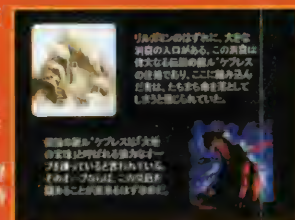
LLYLGAMYN SAGA



世界初のコンピュータRPG「ウィザードリィ」その初期3部作をまとめて収録した「ウィザードリィ リルガミン サーガ」が、いよいよリリースされる。シンプルな設定のもとで繰り広げられる、レベルアップとアイテム収集の楽しみ。単純であるがゆえに奥深く、多くのフォロワーを生んだゲームシステム。長い年月を経ても、今もなおまったく色あせないその魅力を、3本まとめて思う存分に味わうときがやってきたのだ。さらに今作は「ウィザードリィ」初心者のための改良が随所に施され、グラフィックも大幅にパワーアップした究極版。今回は、3DダンジョンRPGの元祖でもあるこの名作の、新たな魅力に迫っていくぞ!

「リルガミン3部作」とは…?

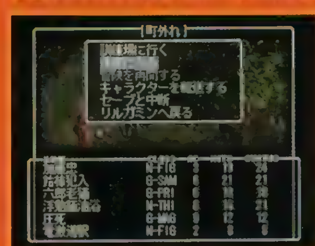
「ウィザードリィ」の世界に存在する城塞都市リルガミン。「ウィザードリィ」初期の3作は、この都市の名前にちなんで「リルガミン3部作」と呼ばれている。シンプルかつ奥深い面白さで多くのプレイヤーを魅了した、まさに名作中の名作だ。



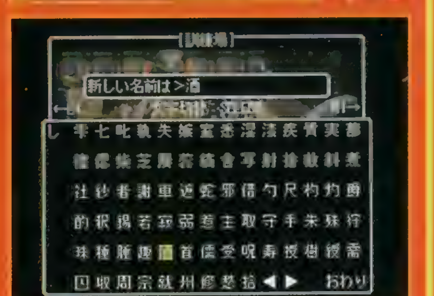
▶剣と魔法の世界がプレイヤーを待ち受ける

キャラクターの名前に漢字が使える!

FCやPCエンジンで「ウィザードリィ」をプレイした人も多いと思うが、当時の家庭用ハードでは、キャラクターの名前を漢字で表示することはできなかった。このPS版は漢字表記もOKなので、より自由に名前がつけられるぞ。



◀キャラクターの名前を自由に決められるということは、さらに愛着が湧くということなのだ。



▲多数の漢字が用意されているので、主人公に自分の本名をつけることもできる。

オートマップ機能で楽々攻略!

▼オートマッピングのおかげで、初心者でも「ウィザードリィ」の世界に入り込みやすくなっている。





◀「ウィザードリィ」をやり込んだ硬派なゲーマーは、オプションでオートマップをオフに。

「ウィザードリィ」といえばマッピング。方眼紙とえんぴつを手にマップを描いた記憶のある人も多いはずだが、今回はオートマッピング搭載で、そんな苦労からも解放される。あの迷宮を、お手軽に探索できてしまうのだ。

今までの「ウィザードリィ」との相違点は!? 気になるアナタのための Q&A

Q. 線画のダンジョンで遊ぶことはできますか?

A. もちろんできます。

オプションの充実も、この「リルガミン サーガ」のうれしいポイント。[illegible]が描かれたリアルなグラフィックのダンジョンは、懐かしい線画のダンジョンに変更可能だ。登場モンスターのグラフィックも、PS版とパソコン版の2種類から選択することができるぞ。



◀線画モードのダンジョンとパソコン版のモンスター。懐かしさに思わず涙?

Q. シナリオはパソコン版? それともファミコン版?

A. パソコン版です。

今回のPS版の移植は、パソコン版をもとにして行われた。よってFC版とは、フロアの構造やストーリーのところどころが異なっている(パソコン版のほうが難易度的にも厳しくなっている)。ただし、同じ家庭用ということで、操作系などFC版を踏襲したものもある[illegible]。

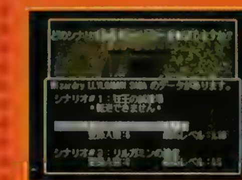


◀もちろん、どれでも好きなシナリオからプレイすることができるのだ。

Q. キャラクターの転送はどうなっているの?

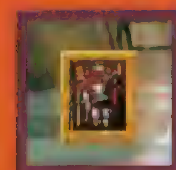
A. パソコン版に準じています。

育てたキャラクターのデータを次のシナリオへ転送できるのが、「リルガミン3部作」の大きな特徴。PS版でも、そのシステムは受け継がれている。ただし、転送の制限などに関しては、パソコン版と異なる部分もあるので注意が必要だ。ちなみに、アイテムの転送はNG。

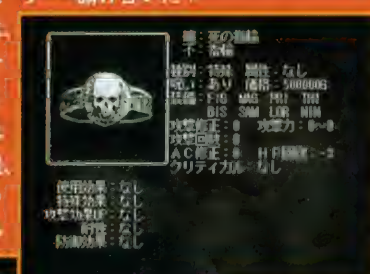


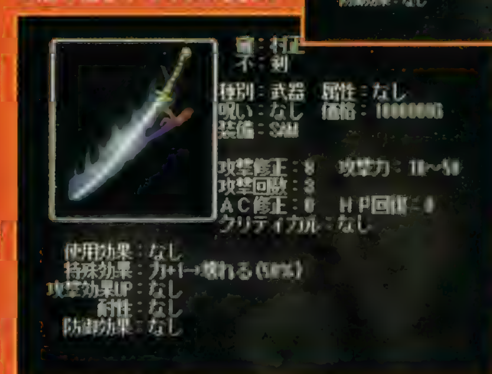
◀キャラクターのデータ転送画面。各シナリオ間のデータ転送が自由自在だ。

超レアアイテムを探せ! アイテム博物館



「ウィザードリィ」の魅力の1つに、非常に低い確率でしか出現しない特殊なアイテムの収集がある。その魅力をさらに深く味わわせてくれるのがPS版で加わった"アイテム博物館"だ。ここでは、パーティが手に入れたアイテムを記録し、各アイテムごとに詳細な情報を提示してくれる。鑑定前の不確定名や効果、スペシャルパワーなどが、PS版で描き下ろされた美しいグラフィックとともに表示されるぞ。この"アイテム博物館"を有効に活用すれば、まだ見ぬアイテムを集める楽しさが倍増すること請け合いだ!





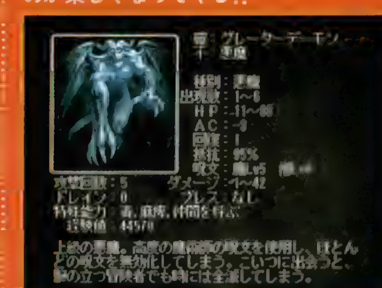
▲呪われたアイテムはあまり持ち歩かないし、効果なども試す機会がそうそうないので、意外な一面(?)を発見することができるかも。

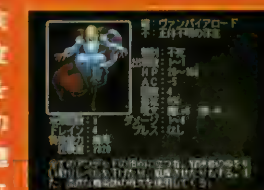
◀「ウィザードリィ」のアイテムにおける"三種の神器"といえば、聖なる鎧、手裏剣、そしてこの村正。収集欲をそそるアイテムだ。

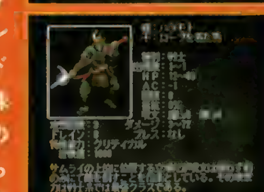
敵を知り2度目に備えろ! モンスター博物館

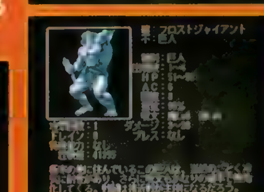


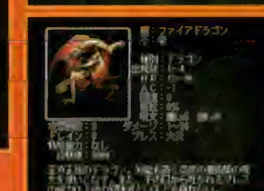
「ウィザードリィ」のモンスターは、実に多彩なステータスを持っている。1度や2度遭遇したぐらいではそのすべてを知ることはできないだろう。だが、この"モンスター博物館"には、パーティが遭遇して正体を確定したすべてのモンスターが記録されているのだ。不確定名やレベルなどの情報はもちろん、エナジードレインやクリティカルヒットなどの特殊能力も一目瞭然! さらに、末弥純氏のイラストを元にしたグラフィックも見られるのだ。これでモンスターと遭遇するのが楽しくなってくる!?











▲モンスター博物館で特徴などを知っておけば、2度目以降の戦闘もやりやすいと言うものだ。

PS版の新要素が冒険をさらに熱くする!

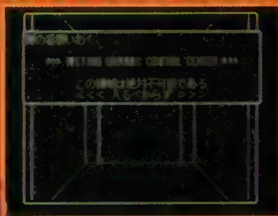
これが『ウィザードリィ』の物語だ！

SCENARIO シナリオ＝1●狂王の試練場

#1 Proving Grounds of the Mad Overlord

「強大な力で次々と諸国を制覇してゆく狂える王・トレボー。だが、ワードナという魔術師が彼の力の源である魔法の護符を奪い、迷宮に立てこもってしまう。怒り狂った王は、ワードナ打倒と護符奪還のために、世界中から冒険者を募った…」

記念すべき第1作。迷宮の最深部に待つワードナを倒す、という以外にも、果てしなくレベルを上げる、希少アイテムの収集など、プレイヤーが自分なりの目的を持って楽しめるため、現在でも根強い人気を誇っているRPGだ。



◀シンプルな構成が、プレイヤーの想像力を刺激する。



◀序盤の経験値稼ぎに最適なマーフィーズゴースト。

SCENARIO シナリオ＝2●ダイヤモンドの騎士

#2 Knight of Diamonds

「リルガミンを守護する秘宝・ニルダの杖が失われてしまった！　地下迷宮の奥深くに消えた杖を取り戻すために、トレボーの試練を乗り越えた冒険者たちが名乗りを上げる。かくして、新たなる冒険の幕が上がった…」

シリーズ第2作。前作をクリアした高レベルキャラを転送してプレイするだけあって、敵の強さや謎解きなど、大幅に難易度が上がっているのだ。ダイヤモンド装備を始めとするアイテムの充実も、冒険の楽しさをさらにアップさせている。





▲フロア毎にボスクラスの敵が登場するようになった。

◀迷宮内の謎かけも本格的なものにパワーアップ。

SCENARIO シナリオ＝3●リルガミンの遺産

#3 Legacy of Llylgamyn

「リルガミンに迫る未曾有の大災厄。これを鎮めるには、神龍ル・ケブレスの守護する秘宝、力無き者が触れれば破滅するという大地のオーブが必要なのだ。この危険な秘宝の眠る迷宮に、ワードナの魔除けを奪還した勇者の子孫たちが挑む…」

「1」または「2」をクリアしたキャラの子孫が活躍するシナリオ。特定の属性でないと入れないフロアが登場し、善と悪、属性の異なった2つのパーティを組んで同時に冒険を進行させるというシステムが特徴。



◀冒険に挑むには2つの属性のパーティが必要なのだ。

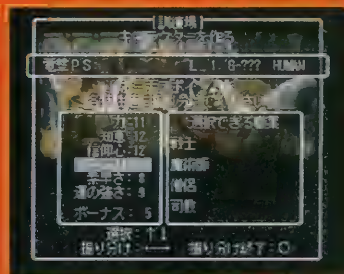


◀罠が登場するなど、迷宮の仕掛けもさらに複雑に。

実際のゲームはこう展開するぞ！

1 キャラを作ってパーティを組む

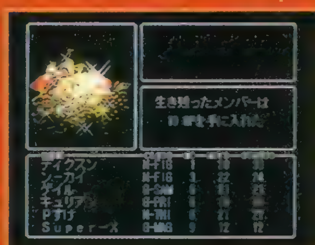
「ウィザードリィ」は、実際に冒険をするキャラを作ることから始まる。訓練場で"キャラクターを作る"を選択し、まずは名前を決めてやろう。次に、3つの属性、5つの種族の中からそれぞれ1つを選ぶと、能力値とボーナスポイントが表示される。ボーナスポイントを属性値に割り振って、職業を決めれば完成だ。納得いくキャラがそろったら街に戻り、酒場でパーティを組もう。店で装備を整えて、いつでも冒険に出られるように備えておこう。



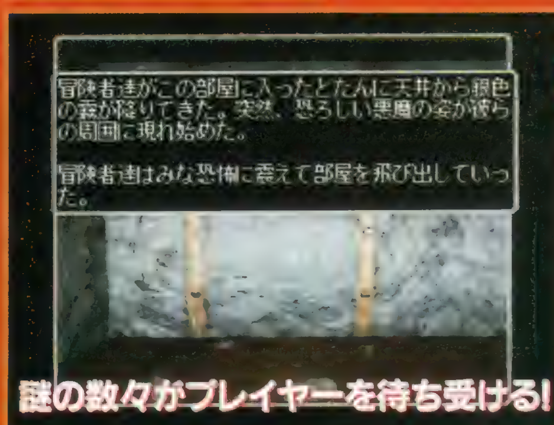
▶ボーナスポイントはランダム。高い値が出るまで何度でも粘ろう。

2 迷宮で冒険に挑む

一歩迷宮に足を踏み入れれば、そこは暗闇の支配する世界。危険な怪物がパーティの行く手をはばむ、死と隣り合わせの世界なのだ。最初の頃は、1回戦ったら街に戻って回復、を繰り返して、少しづつキャラを成長させていこう。回復呪文の使用回数が増えて、ある程度のダメージにも耐えられるようになったら少しずつ探索の手を伸ばしてゆくといい。そのうち、何ヵ所かで意味有りげなメッセージを目にするはずだ。それらの意味するところを考えながら謎を解いていけば、迷宮の奥へと続く道が開けてゆく。健闘を祈る！



◀戦いに勝って財宝を手に入れ、パーティを強化しよう。



謎の数々がプレイヤーを待ち受ける！


PlayStation
SEGASATURN
WAI WAI KID
テナント募集中
プレイステーション・セガサターン
'98 2.11同時発売
お問い合わせ先：株式会社キッド
ボードゲームの最高傑作。
お店を開いて、もうけて、ギャフン！
好評発売中
プレイステーション・セガサターン同時発売
標準価格 ¥5,800（税抜）
テナントウォーーズ
■最高6人まで同時プレイ可能、みんなでワイワイ遊べます。1人プレイも可能、ひとりでワイワイ遊べます。
■かわいいキャラクターを多数用意。お気に入りのキャラクターでトップテナントオーナー目指し、ガンバりましょう。
<このゲームにご協力いただいた有名店>
「洋服の青山」
「ヴィクトリア」
「H.I.S.」
「オートバックス」
「TSUTAYA」
「つり具の上州屋」
「まんがの森」
「デニーズ」
「たかの友梨ビューティクリニック」
「ドラッグストア マツモトキヨシ」
「ロッテリア」
株式会社キッド
KID
Kindle Imagine Develop
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com


KOEI®
20th Anniversary
20周年記念特別作品
ウイポー一族になったら、
自分の血統を強く育てて、
美人秘書や顧問など、
血統づくりがスゴ面白い!
Winning Post 3
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
2月26日 新発売
6,800円
Winning Post3イメージソング/TVCFソング
DEBUT — デビュー/吉川麻衣子 2月18日発売 価格1,020円(税込) KEDH-5005
「インターネット・ミュージック・コンテスト'97」グランプリウィナーの記念すべきデビューシングル!
フジTVの若手No.1アナウンサー・福原直英による迫力の実況を曲中に収録!
攻略本もスゴ面白い!
初心者から上級者まで全プレイヤー必携!! 3月刊行予定
Winning Post3ハイパーガイドブック 上・下
メインステイブル・編 定価 各1,200円+税
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません ■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


PlayStation
ウイポ一族
きっと君も。あの娘もたぶん♡
パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう!
ウイポ3 発売記念 ウイニングカップ'98 Spring 開催!
■参加方法 「Winning Post3」同梱の専用ハガキにて、あなたの馬のパスワードをお送りください。
■申込期間 1998年2月26日～3月30日（必着）
■選　考 機種ごとに厳正なる予選を行い、各レースでの決勝出場馬を8頭ずつ決定します。
さらに決勝進出馬による決勝戦を行い、機種・距離ごとの優勝・準優勝・電撃賞を決定します。
■賞　金 優勝:賞金100,000円 3名 準優勝:賞金50,000円 3名 3位:賞金10,000円 3名 ほか電撃賞・特別賞など
※途中経過及び最終結果につきましては本誌および当社ホームページ等でお知らせいたします ※詳細は商品同梱のチラシをご覧ください
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）


KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
エニグマ、
それは謎。人類の命運を握る活劇——


PlayStation
1998.4.2 発売予定
不思議な秘石をめぐり、映画をしのぐノンストップアクションが、
いま幕をあげる。世界各国に散らばる謎の聖地、徘徊する
怪物、手に汗握る死闘――。スリルと冒険を乗り越え、
はたしてあなたは感動のクライマックスにたどり着けるか!?
●プレイステーション版:6,800円
ENIGMA
エニグマ
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■ソフトの内容及び発売日、価格等は改良のため変更する場合があります。
■"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
Produced by Ω-Force
原作・志茂田景樹
※画面写真は開発中のものです。
株式会社光栄



KOEI
英雄たちの
動乱の世を生きた伝説の名将たち。その足跡をたどる
怪力無双の破壊坊主、虎をも倒す剛の者――
一〇八人の好漢たちが縦横無尽の大活躍！
4月2日
発売予定
7,800円
歴史シミュレーションゲーム
水滸伝
天導一〇八星
中国諸州の無頼漢が集う戦略基地"梁山泊"を創り、国を乱す奸臣・高俅を打倒せよ！美麗CGによる要塞マップ上で、田畑を開墾、砦や鍛冶場、酒屋などの建築物がリアルタイムに増えていく驚異の戦略シュミレーション！

詩が聴こえる。

歴史SLGの傑作揃い！栄華を極めた英雄のいる時代へ、いざ参らん！



華麗かつダイナミックに綴られる壮大な合戦絵巻。

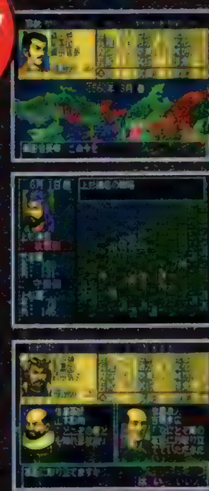


毛利一門の波乱の歴史をドラマティックに描くシミュレーションRPG。一族の結束、因縁の対決、複雑な人間模様と巻き起こる合戦。毛利家三代にわたる壮大な物語が、今、始まる。

毛利元就 誓いの三矢
ハイパーガイドブック
4-87719-519-X フクザワ・エイジ監修
A5判 本体1,400円



武将達の激闘、戦国乱世をリアルに再現した不朽の金字塔！



勇猛な武将達を縦横無尽に駆使し、天下統一の夢をはたすのは誰か？行く手を阻む強敵を討ち滅ぼし志なかばに散った信長の大いなる野望をはたせ！

信長の野望・戦国群雄伝
ハイパーガイドブック
4-87719-556-0 シブサワ・コウ監修
A5判 本体1,300円



“漢楚の戦い”を具現化したSLGの神髄！

中国大陸を舞台に展開される、項羽と劉邦の緊迫した戦い。実戦さながらの迫力で描かれた不滅の戦略シュミレーション！

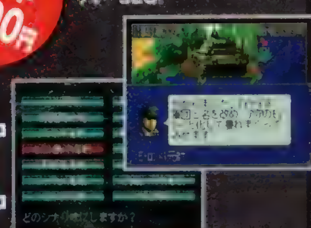


※画面写真は開発中のものです。



戦史ifの興奮を味わえる超弩級SLG！

海上・空で展開する立体的な戦闘に架空キャンペーンシナリオ7本を搭載。超弩級ウォーSLG。



提督の決断III マスターブック
4-87719-398-7 シブサワ・コウ編
A5判 本体1,553円

KOEI®



セガ・サターン版で品切店続出!

一人の男が、いま、世界（ファンタジー）を変える。

ファンタジーファン、SLGファンの魂をつかんだ名作、ついにプレイステーションに!

◆一介の傭兵から傭兵隊長、さらには一国の騎士へ!

◆兵種の相性や地形効果・各種魔法による戦術性あふれる戦い!

◆登場人物は総勢230人、キャラデザインは人気イラストレーター小島文美。

◆14種類の完全マルチエンディングで何度もプレイを楽しめる!!

◆松尾銀三氏、難波圭一氏をはじめ、豪華声優陣の熱演で感動のストーリー展開。

Söldnerschild ゼルドナーシルト special



3/19発売 ●6,800円

剣と魔法、傭兵団、王国の騎士――
緻密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開。

いま、あなたは戦乱の大陸で激戦に明け暮れる一人の傭兵。はたして国を変え、大陸を一つにすることはできるのか。あなたの行動はすべて大陸の情勢に影響し、ゲーム展開に大きな変動をもたらす。プレイのたび新鮮な興奮と感動を約束する、流動的なアクティブ・ワールド!



the Best 大ヒット名作がベスト版で再登場!　PlayStation the Best

歴史シミュレーションゲーム

三國志IV

3月12日発売 3,800円

450名の武将の「特性」がゲーム展開を握る鍵。野戦・攻城戦、城内での最終決戦など、豊富な戦闘シーンでファンを熱狂させた名作、ついに登場

リコエイションゲーム

太閤立志伝II

●好評発売中 2,800円

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望・覇王伝

●好評発売中 2,800円

PlayStation®


信長の野望
将星録
歴史シミュレーションゲーム
天下統一の野望はいまだ消えず。
そして今また、新たな時代を生む。
同一マップ上で展開する内政・合戦と土地単位になった戦略。広がり繁栄していく領土も、じわじわと陣を進める敵軍の姿もすべてはプレイヤーの眼前で繰り広げられる。激しい戦いに勝利を遂げ、統一を果たそう。乱世の終わりを告げる、新たな星になるために。
好評発売中
9,800円
領土拡大の必須戦略テク満載!
信長の野望・将星録ハイパーガイドブック上・下
絶賛好評発売中
リコエイションゲーム
維新の嵐
思想と行動力、そして情熱で日本を統一せよ!
幕末を駆け抜けた英雄になり、諸藩の要人を説得、明治維新を達成せよ。歴史のうねりを表現した異色のSLG。
6,800円
●維新の嵐ハイパーガイドブック
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望・全国版
シンプルかつ奥の深い、SLGの原点。
知略を尽くす戦略と、戦術や作戦を練る合戦。
世界各国100万人以上を熱狂させたSLGの金字塔!
5,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代


WORLD SELECTIONS
PlayStation
ファンタジーを知り抜いたアドベンチャー。
ジャンルを超えたゲームシステム
アクション、アドベンチャー、ロールプレイングの面白さが融合
美しい3Dワールド
独特の世界を演出する100シーン以上の3Dグラフィック
多彩な攻撃による戦闘
地・水・火・風のエレメントの組み合わせによる魔法も登場
「Wizardry」シリーズのサーテク社が放つ
新機軸の本格派アクションアドベンチャー
ついに日本上陸！
ドルイド
DRUID
闇への追跡者
2/19発売
6,800円
闇のドルイド"ローソン"はどこへ消えたのか
惑星ナヴァンでのファンタジックな冒険！
主人公は、優れた科学力と魔法力をもつ"ドルイド"の子孫。失踪したドルイドの一人を追って、地球と惑星ナヴァン、そしてドルイド自身の謎をめぐる冒険が始まる。精緻を極める謎の数々、そして迫り来る敵の影…。数々の危難をくぐり抜けながらストーリーを進める異色の3Dアクションアドベンチャーゲーム！
Copyright ©1995-1998 by SIR-TECH SOFTWARE, INC. All rights reserved. DRUID:DAEMONS OF THE MIND is a trademark of SIR-TECH SOFTWARE, INC. All rights reserved. ©1998 KOEI CO.,LTD.
SIRTECH

KOEI®

プレイステーションでワープロができる!!



ワープロソフトとカラープリンタがセットになった。

ゲーム画面もプリントできるすごいヤツ。

プレイステーション用 ワープロセット

●人気ゲームキャラほか収録クリップアートは400以上
●年賀状やオリジナル名刺も簡単操作ですぐ作れる
●よく使う文書は自動作成できる「インテリジェント文書作成機能」

パソコンの定番ワープロソフト「EGWORD」と、『LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ』がセットになって超お買い得!! コントローラだけで文章が作成できて、「ときめきメモリアル」や「アンジェリーク」等人気ゲームキャラほか、クリップアートは400以上!オリジナル名刺や年賀状も、買ったその日にすぐ作れる!

●好評発売中:29,800円

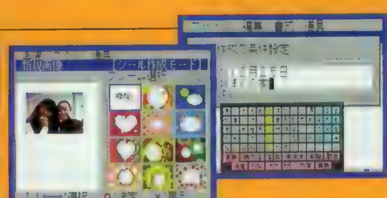
プレイステーション用 ワープロセット（ビデオキャプチャ対応版）

●ゲーム画面やビデオ映像を取り込んでひと味ちがうカードが作れる
●デジカメで撮ったスナップで話題のフォトシールも作成可能

ワープロとプリンタのセットにビデオキャプチャ機能を付加。ビデオ入力端子が付いているから、ゲームの画面だけでなく、テレビやビデオ、デジカメの映像も取り込める。アイディア次第で、きみだけのオリジナルなフォトシールや手紙づくりが、もっとたのしくなる!!

●好評発売中:36,800円





セット内容 ●ワープロソフト"EGWORD Ver.2.00" ●LEXMARK社製インクジェットカラープリンタ"CJP1000" ●プリンタ・インタフェース または、[ビデオキャプチャ対応版] プリンタ・インタフェース ビデオキャプチャ対応版専用

▶セガサターン用ワープロセット［デジタルカメラ対応版］／好評発売中:36,800円

※プレイステーション本体およびテレビモニターは別売りです。
※写真のプリントサンプルはイメージです。

株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

第5回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞（各部門共通）

大賞（1点）＝正賞＋副賞100万円
金賞（1点）＝正賞＋副賞 50万円
銀賞（数点）＝正賞＋副賞 30万円

◆主催：株式会社メディアワークス
◆協賛：株式会社バンダイ／株式会社バンプレスト
◆後援：株式会社文化放送／株式会社セントラルミュージック

無限なる才能を解き放て!!

ぼくらの新しいエンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
“3大賞”は小説、コミック、イラストで
まだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を今こそ
世界にはばたかせよう！

才能大成



Illustration: Akihiro Yamada

電撃ゲーム小説大賞

●大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**：ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

●**応募規定**：（長編）400字詰め原稿用紙250～350枚。縦書き。（短編）400字詰め原稿用紙40～80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可（ただし、フロッピーでの応募は不可）。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数（ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記）。
②あらすじ（800字以内）

●**応募資格**：不問。

●**選考方法**：1998年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員（敬称略）**：広井王子（作家）、深沢美潮（作家）、安田　均（作家）、伊藤和典（脚本家）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

電撃ゲームイラスト大賞

●大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**：ゲーム感覚にあふれた、未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門
B:ファンタジー部門

●**応募規定**：B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール（バージョンも）、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**：不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**：1998年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

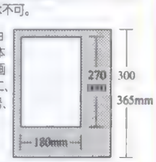
●**選考委員（敬称略）**：天野喜孝（イラストレーター）、カトキハジメ（メカデザイナー）、衣谷　遊（漫画家）

電撃ゲームコミック大賞

●大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**：ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**：ストーリーコミックは24～41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10～16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ（図参照）。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●**応募資格**：不問。

●**選考方法**：1998年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り…1997年 7月10日（通過者発表、ガオ! 11月号〈 9月27日発売〉）
第2回締め切り…1997年10月10日（通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉）
第3回締め切り…1998年 1月10日（通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉）
最終締め切り　1998年 4月10日（通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉）

★それぞれの予選で最終候補を4～5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1998年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員（敬称略）**：永井　豪（漫画家）、雨宮慶太（映画監督）、押井　守（映画監督）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

●**特典**：各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる（もちろん、その後、何度でも予選に応募できる）。
★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選：真鍋譲治／第2回予選：沢田　翔／第3回予選：あかほりさとる

募集要項

応募の掟

●**あて先**
〒101-8305 東京都千代田区
神田駿河台1－8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス
「第5回
電撃ゲーム○○○大賞」係

●**最終締め切り**
1998年4月10日（金）
（当日消印有効）

●**発表**：1998年8月～9月に発売される「電撃」の各誌上
「電撃王」
「電撃PlayStation」
「電撃SEGASATURN」
「電撃NINTENDO64」
「電撃G'sマガジン」
「月刊電撃コミックガオ!」
「コミック電撃大王」
「電撃Adventures」

※複数応募可。ただし、1作品（イラストとコミックは1セット）ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社メディアワークスに帰属します。


ぶっちぎりスクープと
RPG情報満載のPS専門誌
隔週金曜日発売
電撃PlayStation
好きです
ワタシ、本気です。
遊ぶときだって、マジです。
楽しくなくっちゃ、ウソくさいよね!
電撃の刺激、信じきってます!!
隔週金曜日発売
セガサターン
SATURN
池脇千鶴の
DENGEKI REPORT
2月8日発売の「電撃王」3月号は、気になる'98年のハード&ソフトの動向を徹底予測しちゃうよ! 64DDの発売、サターン後継機発表など、今年は何か起こりそう! '97ソフトベスト100もあるから2年分つかめちゃうネ! そして恒例のかなりHな袋とじも超ホット! そうそう、ホットと言えば、もうすぐ春がやってきますね。今度私は高校二年生になります。新しい気持ちで頑張るから、みんな応援してネ!
ゲーム雑誌は電撃
毎月30日発売
電撃G's マガジン
[発行] メディアワークス
[発売] 主婦の友社
03-5280-7550



電撃
オールラウンド・ゲーム・データマガジン
毎月8日発売
電撃王
ゲームマガジン
毎月21日発売
電撃NINTENDO64

電撃ランキングステーション

今号の集計期間
1月12日～1月25日

売り上げTOP20

年末年始の商戦を最終的に制したソフトは『グランツーリスモ』に決定!!

グランツーリスモ

正月中はどこに行っても売り切れというすさまじい売れ行きを記録。振動対応でデュアルショックの売り上げアップにも貢献。販売数100万本も超えている。

■SCEI
■97年12月23日■RCG
■¥5,800■345,405

前回 2



FORMULA1 97

版権の問題で昨年10月から発売が延びていたが、ついに発売。しかし、出だしの売れ行きはいまひとつの印象。F1人気がかつてほどでないせいなのだろうか。

■SCEI
■1月15日■RCG
■¥5,800■160,976

初登場

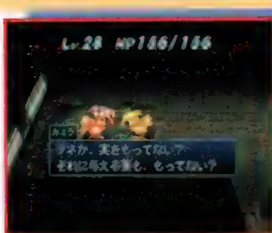


チョコボの不思議なダンジョン

見た目のかわいさと『シレン』タイプのやりごたえのあるゲーム性の高さを両立。引き続き人気の『チョコボ』はコンビニ流通を中心に売れているようだ。

■スクウェア
■97年12月23日■RPG
■¥6,800■115,166

前回 1



トゥームレイダー2

難易度の高い数々のトラップを多彩なアクションで乗り切っていく、アメリカ生まれの3DアクションAVGの第2弾。仕掛けの種類も増えて、やりごたえ満点。

■ビクターソフト
■1月22日■AVG
■¥5,800■93,907

初登場

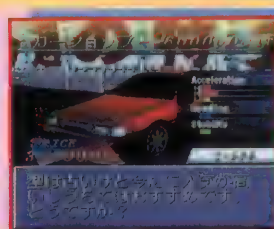


OPTIONチューニングカーバトル

「首都高バトル」シリーズのスタッフによる公道RCG。チューニングへのこだわりは「GT」以上ということで、そのテのファンから強い支持を受けたようだ。

■エム・ティー・オー
■1月15日■RCG
■¥5,800■78,837

初登場



順位	タイトル	データ	前回
6	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ/97年12月23日/RPG/¥5,800/70,358	3
7	桃太郎電鉄7～ギーガボンビー誕生の巻～	■ハドソン/97年12月23日/TBL/¥5,800/55,071	4
8	みんなのGOLF	■SCEI/97年7月17日/SPG/¥4,800/50,228	7
9	クラッシュバンディクー2～コルテックスの逆襲!～	■SCEI/97年12月18日/ACT/¥5,800/47,335	5
10	電車でGO!	■タイトー/97年12月18日/SLG/45,628	6
11	バイオハザード ディレクターズカット	■カプコン/97年9月25日/AVG/33,337	14
12	るろうに剣心―明治剣客浪漫譚―十勇士陰謀編	■SCEI/97年12月18日/RPG/26,166	8
13	ザ・コンビニ2～全国チェーン展開だ!～	■ヒューマン/97年12月18日/SLG/25,655	10
14	機動戦士Zガンダム	■バンダイ/97年12月11日/STG/20,436	11
15	モンスターファーム	■テクモ/97年7月24日/SLG/19,957	15
16	RPGツクール3	■アスキー/97年11月27日/ETC/18,992	9
17	ハイパーオリンピック イン ナガノ	■コナミ/97年12月18日/SPG/18,105	13
18	ぷよぷよSUN 決定盤	■コンパイル/97年11月27日/PZG/17,732	12
19	V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION	■Spike/1月8日/RCG/17,348	初登場
20	Jリーグ実況ウイニングイレブン3	■コナミ/97年12月11日/SPG/16,383	20

21位以下のタイトル

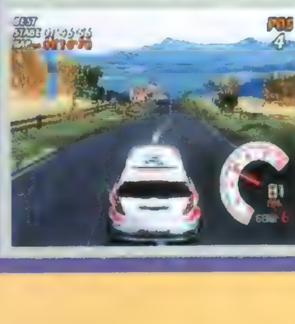
必殺パチンコステーション2(サンソフト/97年12月25日/ETC)ダービースタリオン(アスキー/97年7月17日/SLG)バトルアスリーテス 大運動会オルタナティヴ(インクリンメントP/1月15日/SLG)ファイナルファンタジーⅦインターナショナル(スクウェア/97年10月2日/RPG)マリア～君たちが生まれた理由～(アクセラ/97年12月11日/AVG)RIVEN THE SEQUEL TO MYST(エニックス/97年12月23日/AVG)ロックマンDASH～鋼の冒険心～(カプコン/97年12月18日/A・RPG)

今号の注目ソフト 注目! ハイパーオリンピック イン ナガノ



[illegible]

もうすぐTOP10 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION



クルクル回るTVCFが話題になったRCG。全世界的に人気の高いWRCの好きな人なら公道系やF1系よりこっちがオススメ。「GT」では横転できなかったがこれならイヤというほど転がれるぞ。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです

前評判 TOP20
初出タイトルがガンガン増加中!!

順位	タイトル	データ	前回
1	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／19,753	前回 2
2	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月19日／RPG／15,029	前回 3
3	悠久幻想曲 2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／10,306	前回 5
4	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／未定／RPG／10,091	前回 4
5	スターオーシャン　セカンドストーリー	■エニックス／3月下旬／RPG／5,970	前回 8
6	ノエル〜ラ・ネージュ	■パイオニアLDC／2月26日／ETC／5,086	前回 7
7	双界儀	■スクウェア／4月予定／ACT／4,864	前回 10
8	鉄拳３	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／4,201	前回 6
9	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／4月23日／RPG／4,179	初登場
10	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／3,317	初登場
11	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	■NECインターチャネル／未定／SLG／3,302	初登場
12	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2彩のラブソング	■コナミ／3月19日／AVG／2,874	前回 12
13	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／未定／RPG／2,852	前回 9
14	ウィザードリィ　リルガミン　サーガ	■ローカス／2月26日／RPG／2,210	初登場
15	星で発見!!　たまごっち	■バンダイ／2月19日／SLG／2,198	初登場
16	ひざの上の同居人(パートナー)〜Kitty on your Lap〜	■カルチュア・パブリッシャーズ／3月12日予定／SLG／1,990	再登場
17	精霊召喚〜プリンセス オブ ダークネス〜	■翔泳社／春予定／S・RPG／1,984	前回 15
18	金田一少年の事件簿〜地獄遊園殺人事件〜	■講談社／3月26日／AVG／1,975	初登場
19	ルナ　シルバースターストーリー	■角川書店/ESP／5月下旬予定／RPG／1,969	初登場
20	GuiltyGear（ギルティ・ギア）	■アークシステムワークス／4月23日／対戦ACT／1,770	再登場

読者人気 TOP10
ミリオンRCG『GT』が初登場!

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／19,538	前回 1
2	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／12,023	前回 3
3	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／6,871	前回 6
4	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,527	前回 2
5	バイオハザード	■カプコン／96年3月22日／AVG／5,307	前回 4
6	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／4,644	初登場
7	チョコボの不思議なダンジョン	■スクウェア／97年12月23日／RPG／3,980	初登場
8	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,537	前回 5
9	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／3,531	再登場
10	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／3,317	前回 7

テーマ別 TOP10
PS本体を買うきっかけになったソフト

順位	タイトル	データ
1	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／17,759
2	リッジレーサー	■ナムコ／94年12月3日／RCG／5,097
3	ときめきメモリアル〜forever with you〜	■コナミ／95年10月13日／SLG／3,000
4	バイオハザード	■カプコン／96年3月22日／AVG／2,645
5	アークザラッド	■SCEI／95年6月30日／RPG／2,452
6	ハイパーソリッド闘神伝	■タカラ／95年1月1日／対戦ACT／2,420
7	鉄拳−TEKKEN−	■ナムコ／95年3月31日／対戦ACT／2,097
8	鉄拳２	■ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／1,710
9	第４次スーパーロボット大戦S	■バンプレスト／96年1月26日／S・RPG／1,194
10	機動戦士ガンダム	■バンダイ／95年6月23日／STG／1,065

ランキング・チェック

売り上げTOP５の中に３本もRCGが入っていたり、読者人気TOP10の６位に「GT」が入ってきたりと、異常なほどにRCGが目立つ今回のランキング。RCGについては下の囲みでまとめているので、ここではそれ以外のソフトを中心に見ていこう。

売り上げの方では、初登場のタイトルがそれほど振るわず、年末年始商戦の余韻の残るランキングとなっている。ゲームの内容では評価の高い「トゥームレイダー２」も、アメリカ生まれのキャラなどの雰囲気がPSのユーザー層とマッチしないためか、いまひとつの売れ行きのようだ。ところで、長期にわたってランクインしているソフトの顔ぶれ（「みんなのGOLF」「モンスターファーム」「ぷよぷよ通」など）を見ると、そのTVCFをすぐ思い出せる場合がほとんど。つまり今のPS市場では、宣伝にも力を入れなければ（つまり金をかけなければ）、ソフトは売れ続けないようになっているらしい。TVの影響を受けやすいユーザーが以前に比べて増えたのか、従来のユーザーもタイトル数の増加で、何を選んでいいのかわからなくなって、結果的にCFの効果が上がっているのか……といったところか。ともかく今後もあの「ポーン！」で始まるTVCFは増えそうだ。

前評判はG系のタイトルなどの初登場が多かった。注目は「鉄拳３」。通常、発売日が決定するとグンと順位が上がることを考えると、ミリオンセラーの続編に当たるこの作品の次回の順位が気になる。業務用の発売から時間がかなり経っているのが不安材料だが。

今回が初めてのテーマ別TOP10では、本誌読者がPS本体を購入するきっかけになったソフトを取り上げてみた。売り上げ数で他を圧倒的に引き離す「FFⅦ」が１位なのは当然のようだけど、２位〜10位がすべて94年〜96年発売のソフトというのが興味深い。本誌の読者層に初期からの熱心なファンが多い証拠なのかもしれないけど、これだけコンスタントにユーザーを増やす力のあるタイトルが発売されていたということで、今のPSの大成功がうまくいった理由もこの辺から見えてきそうだ。新しいゲーム機を出す会社は研究してもいいのでは。



RCG 大ヒット!? を分析する
RCGブームはどうして起きた?

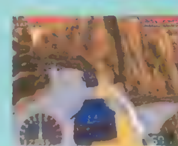
「GT」のランキング１位&販売数100万本の達成、『フォーミュラ１ 97』の２位、『OPTION』の５位などを見ると大型RPG全盛の今のPS市場に何かが起きているのかとすら思ってしまう。ブームの始まりは、昨年秋の『フォーミュラ１ 97』のTVCF大量放映で、その後『GT』、『V-RALLY』、再び『フォーミュラ１ 97』と切れ目なくPSのRCGのCFがオンエアされていたことだ。その中で年末に本命として出た「GT」のデキがすごかった。車ファンに口コミで広がったりもして、結果的には大ヒット。ハードの台数がここまで普及したところに、良いソフト、それに宣伝効果がバッチリ決まったというところだろうか。

PSは優れたRCGの宝庫

PSのポリゴン処理能力が優れているせいかRCGの優れた作品は、これまでもたくさんあった。『リッジレーサー』『リッジレーサーレボリューション』『レイジレーサー』（ナムコ）、『チョロQ』『チョロQ２』（タカラ）、『FORMULA１』（SCEI）、『ランナバウト』『首都高バトルR』（元気）あたりはRCGファンなら要チェック。



▶ダークな雰囲気で統一されていた「レイジレーサー」。



◀こちらは楽しさ満載、コミカルなイメージの「チョロQ」。

電撃 NEWS STATION

2月13日 イベントや発表会でおおわらわの2月。来るべき新作ラッシュに備えて、情報アンテナはニュースにセット！

EVENT イベント

3月まで待てない！「東京ゲームショウ'98春」速報！

東京ゲームショウ'98春―3月21・22日／幕張メッセ―

恒例のゲームの祭典・春！ 98年上半期の新作情報に、イベント、グッズとすべてが集結。行かなきゃ今年も始まらないぞ！



今年もCESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）が主催する「東京ゲームショウ'98春」が3月21日（土・祝日）・22日（日）の2日間、千葉・幕張メッセで開催されるぞ。開場時間は2日間とも午前10時から午後5時までで、入場料は一般（当日券）が、¥1,000(税込)。ただし小学生以下は無料だ。お得な前売り券（¥800）の販売もすでに始まっていて、開催はもう目の前だぞ！

今回のテーマは"ゲームは無限のエネルギー"!

今回も前回の「秋」同様、多くの入場者でにぎわうことはまちがいない。もちろん、それに負けない「無限のエネルギー」を感じさせる新作ソフトの発表、展示、デモプレイが待っているぞ。さらに、声優や有名クリエイターをゲストに招いたトークショーなど、各メーカー独自のイベントも増えそうだ。また、会場内の特設ステージでも開場時間中、ノンストップのプログラムが予定されており、親子で参加できるイベントやチャリティーオークションなど、ゲームファンでない人でも楽しめる企画も盛りだくさんなのだ。





◀▲写真は前回、前々回の模様（上段左も）。ゲームソフトのイベントとしては世界最大規模を誇るゲームの祭典。国内はもとより、海外からも多くのファンが訪れる。

CHECK 1 出展メーカーは89社。気になるメーカーの出展内容は？

気になるメーカーの出展内容をこっそり教えてもらったぞ。この表だけでも期待十分！ しかも会場ではさらに多くのイベントがきみを待っているのだ！

ソニー・コンピュータエンタテインメント	SCEIブースのメインはやはり新作ソフト。ギターゲー第2弾「STOLEN SONG」を筆頭に体験コーナー中心のブースになりそう。他には昨年設立された新会社3社の新作発表会などを予定。
ナムコ	発売直前の「鉄拳3」や「ワールドスタジアム2」「ナムコアンソロジー1」の試遊台を用意。当日は「鉄拳3最強王者決定戦」を開催し、優勝者はなんと「E3アトランタ」ご招待だ！
バンダイ	必見は「テイルコンチェルト」。大量の試遊台と体験版配布、楽しいイベントを予定している。体験版には期待の5タイトルを収録、また、当日、ビッグタイトルの発表がある！…かも。
ハドソン	ゲームショウ特別企画として、最新ソフト（!?）に出演している豪華声優をゲストに迎えたイベントを開催予定。ゲーム以外のグッズ販売コーナーも設けて、ハドソンの魅力をアピール。
エニックス	PSソフトでは「スターオーシャン セカンドストーリー」が一押し。もちろん人気の「バスト ア ムーブ」ダンスバトル大会もあり。また、未発表の新作も2本控えているらしいぞ!!
カプコン	「X-MEN VS STREET FIGHTER EXエディション」「ポケットファイター」「スーパーアドベンチャーロックマン」など、自信の新作ソフトを展示。未発表の新作も控えていそうな……予感。
アトラス	タッチ&トライコーナーとして発売直前の「REBUS」「激走グランドレーシング」「ダークナイトメア」など、計5タイトルがプレイ可能。アトラス独自の楽しいイベントもありだ！
コンパイル	コンパイルといえば、やはり「ぷよ」大会！ 今回は昨年発売された「ぷよぷよSUN」を使用して開催されるぞ。一日中途切れることのないイベントと、銘菓「ぷよまん」が楽しみ！
メディアワークス	発売直前の「悠久幻想曲2nd Album」に7月9日発売予定の「お嬢様特急」の体験プレイに、イベントも盛りだくさん。大好評のグッズショップ「電撃屋」も特別出店いたします!!

※上の表は、2月4日現在予定されている出展内容なので、当日変更になる可能性があります。また、現在編集部ではTGS'98春を徹底追跡中！ ゲームショウ開催後まで最新情報＆最新レポートをお届けしていくので期待してほしいぞ。

CHECK 2 今回のゲームショウはココが違う！

- ◆入場ゲートと来場者待機用に1ホールを確保。会場全体の規模も拡大して、計8ホール約54,000平方mと前回「秋」の1.3倍に。
- ◆3・4ホールの間の通路にコスプレ撮影ステージを設営。関連グッズの物販専門コーナーも4ホールにまとめて、混雑を避ける効率的な配置を実施。
- ◆前回好評だったキッズコーナーを拡大し、イベントやキャラクターショーなどを開催予定。ファミリー優先入場受付も設置して、家族連れを優遇。
- ◆偶数ホールで「CESA大賞'97」の最終投票を受け付ける。また4ホールにはノミネート作品の紹介や展示を行う「めぐりあい・広場」を設置。

CHECK 3 前売り&行き方ガイド

会場への行き方◀◀◀◀◀◀◀◀◀

最寄り駅は、JR京葉線・海浜幕張駅。そこから徒歩5分で会場に到着。駅から会場まで案内看板があるので道に迷うことはないはず。JR総武線・幕張本郷駅から幕張メッセ、もしくは海浜幕張駅行きのバスに乗るのもおすすめ。こちらは約15分で会場に到着。

前売券◀◀◀◀◀◀◀

前売り料金は¥800(税込)。チケットセゾン、チケットぴあ、ローソンチケット、CNプレイガイド、JR東日本・みどりの窓口と主要駅のびゅうプラザで販売。

TOPIC トピック

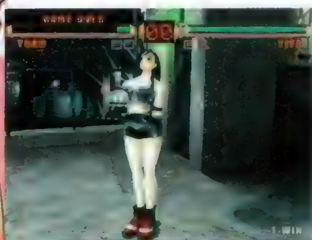
衝撃の隠しキャラ公開!ナムコ&スクウェア共同プロジェクト『エアガイツ』

エアガイツ―近日・稼動予定―

完成が待たれる期待の新作に強力な助っ人が参入!



ナムコ&スクウェアの二大メーカーの共作で話題のアーケード対戦格闘『エアガイツ』。プレイヤーは8人の戦士の中からプレイキャラを選んで戦うのだ。だが今回さらに強力な2人の助っ人が登場するという衝撃の事実が判明したぞ。ご存じ「FF VII」の主人公・クラウドが、相棒のティファを引き連れて『エアガイツ』に乱入するのだ! システム12上で再現されたティファは全国300万のFFファンも納得の完成度。クラウド&ティファの晴れ姿を再び見られる日も近い! 『エアガイツ』に注目せよ!



TIFA From FFVII

さらに"クラウド"の姿も……!



◀無差別格闘大会につき武器の持ち込みも可。クラウドを自在に使いこなせ!



▶相手にクラウドの凶斬りが炸裂。この美しさを見よ!

エアガイツ(アーケード)
- ▶近日稼動予定
- ▶スクウェア/ドリームファクトリー/ナムコ

期待度200%強!

RELEASE 発表会

赤川次郎氏も出席のサウンドノベルズ発表会

『夜想曲』制作発表会

超本格派サウンドノベルズ、現在鋭意制作中!

ビクターインタラクティブソフトウェアからこの春発売予定のサウンドノベルズ『夜想曲』の制作発表会が、1月27日、都内で開かれた。会場には原作・監修の赤川次郎氏も出席し、この作品に対する意気込みを語ってくれたぞ。ちなみにこのソフトは、95年にSFCで発売された「魔女たちの眠り」に続くサウンドノベルズ第二弾で、同社のPSでのサウンドノベルズとしては初登場の作品となる。音響効果もビジュアルも、前作を遥かに凌ぐクオリティーになることは間違いないだけに、今から春の発売が待ち遠しいソフトだ。



▲「夜想曲」にかける熱い思いと意気込みを自信ありげに語る、プロデューサーの金沢氏(左)と、赤川氏(右)。

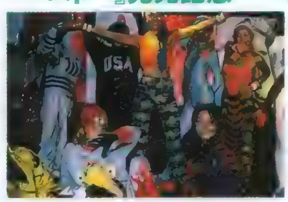
『夜想曲』(PSソフト)
- ▶春予定 ▶¥5,800
- ▶ビクターインタラクティブソフトウエア

EVENT イベント

この夜、渋谷でDance Battle!

『バスト ア ムーブ』イベント速報

『バスト～』発売記念パーティー。実は続編も…!?





▲ゲームとダンスの夢の競演。あまりの興奮に本物と区別が付かないほど…。

1月29日に渋谷のclub asiaで、『バスト ア ムーブ』の発売記念パーティーが開催されたぞ。当日は開発スタッフも参加して、開発の苦労話等をおもしろおかしく披露。その際、続編の企画についてポロリと漏らしてしまう一幕も! その後もミニライブに、本格派のダンサーたちによるコスプレ・ダンスショーと続き、会場のノリは最高潮に達したのだった。

TOPIC トピック

「ナンジャタウン」の来園者200万人突破!

ナムコ・ナンジャタウン

記念すべき一日を迎えてさらに面白くなる「ナンジャ」を体験しよう!

'96年7月にオープンして以来、大好評の「ナムコ・ナンジャタウン」。通算来園者数がついに200万人の大台に達したぞ。記念すべき200万人目の幸運を手にしたのは埼玉県在住の星野美弥子さん。この日1月15日は記録的な大雪にもかかわらず、大勢の来園者でにぎわい、数々の記念品を贈られた星野さんは多くの人に祝福されて楽しい一日を過ごしたのだ。

ベリーHAPPYな2人♥



◀星野さんは恋人の中村さんと来園。照れくさそうに微笑む記念セレモニーでの一コマだ。



▶昭和30年代の日本の下町を再現した「福袋七丁目商店街」。他にも見どころがいっぱい。

不思議空間!

ナムコ・ナンジャタウン
- ▶OPEN 10:00～22:00
- ▶池袋サンシャインシティ ワールドインポートマート2F

RELEASE 発表会

広井王子期待の新作発表!

『火魅子伝 恋解』制作発表会

レッドカンパニーが自信をもって放つ大作SLG!

1月29日(木)に共同記者会見を開いた博報堂、アミューズ、レッドカンパニーの3社は「火魅子〈renge〉恋解」共同プロジェクトの発足を発表。PS用ソフト「火魅子伝 恋解」を核に、アニメ、コミック等のマルチな展開を計画中だと宣言した。レッドといえばご存じ広井王子氏。氏によると『火魅子伝』は「九洲制圧と火魅子擁立(戦略)と恋の謎解き(恋愛)のハイブリッドSLG」とのこと。耶麻台国伝説を背景にした壮大な物語がついに姿を見せ始めたぞ!



▶主人公と六人の女王候補たち。くわしくはまだ謎なのだ。キャラデザには新進気鋭の大暮維人氏を起用。続報を待て!



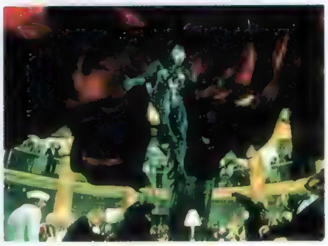
◀制作にかける熱意を語る広井王子氏。超期待大だ!

MOVIE 映画

「SPAWN」ムービーついに日本上陸! 全世界を席巻する「SPAWN」ムーブメントを体験せよ!!

映画版「SPAWN」&関連グッズ

映画「SPAWN」が2月14日より全国松竹・東急洋画系にて公開。関連グッズも充実の、加熱するブームに乗り遅れるな!



悪辣な上司の陰謀に巻き込まれて不慮の戦死を遂げたアメリカ海兵隊のアル・シモンズ中佐は、魔界に魂を売り渡し、顔と記憶を奪われた地獄の戦士スポーンとして蘇る。しかし、ふとしたきっかけで記憶を取り戻した彼は、自分をおとしいれた連中への復讐を果たすべく、その超人的な力を発揮しはじめるのだった……。昨年夏アメリカで公開され記録的な大ヒットとなった「SPAWN」が、ついに日本公開！コミックスやフィギュアなどの関連商品は日本でも人気を呼んでおり、受入れ態勢はバッチリ。あとは60億円を投じて再現された「SPAWN」の世界を、大スクリーンで堪能するばかりだ！



◀すべてが見どころといっても過言ではない超大作。原作の持つ残虐性と人間の根源的な悲哀を、最新の特殊メイクとCGI技術を駆使して描き切るのだ。

関連グッズも超注目!!

BOOK



SPAWN MOVIE FILE

▲早くも映画版のメイキング・ブックが登場。これで予習すればさらに「SPAWN」への理解が深まるぞ！

▶発売中
▶¥1,800＋税
▶メディアワークス

SPAWN FIGURE COLLECTION



▲驚異的な完成度で業界に革命をもたらしたSPAWNフィギュア。一連のシリーズをカタログとして完全収録！

▶発売中
▶¥1,800＋税
▶メディアワークス

CD

AIR×SPAWN



▲「SPAWN」のイメージアーティストに、元"SPIRAL LIFE"の"AIR"（＝車谷浩司）を起用。2月25日にはイメージ・ミニ・アルバムも発売予定。初回分はピクチャー仕様でポスターも封入だ。こいつは熱いぜ！

▶2月25日発売
▶¥2,039（税込み）
▶ポリスター

TOPIC トピック

今度は新幹線で出発進行!

電車でGO! 2 高速編 —3月稼働予定—

幅広い層に人気の電車運転SLGが"高速"化して帰ってきた!





▲▶新幹線&特急を運転できるぞ。ファンは感涙モノか?!

業務用に続き、PS版の売れ行きも好調な「電車でGO!」。その続編が早くもアーケードに登場するぞ！　その名も「電車でGO！2高速編」は、3月より全国で稼働予定。今回の「高速編」では、秋田新幹線"こまち"など、全国の高速路線を主体にリアルな電車運転が楽しめるのがウリ。前作にはないスピード感と共に、数々の新要素が付加されていて楽しさ倍増なのだ。期待して完成を待て！

電車でGO! 2 高速編(アーケード)

▶3月稼働予定　▶タイトー

GOODS 新製品

『ろいやる』なトレカ、発売中!

『スレイヤーズろいやる』トレーディングカード —発売中—

人気爆発のスレイヤーズトレカ。今度は『ろいやる』版だ!



▶1パック10枚入りで全117種類。全種類そろえられるか？

SSで人気のRPG『スレイヤーズろいやる』のPS版発売も決定して、今年も絶好調の「スレイヤーズ」。ソフトの発売に先駆けて、魅力的な『ろいやる』の世界がトレカになったぞ。おなじみのリナ達に加え、ゲームオリジナルのラーク、リネアなども登場。さらに当たりが出れば、キャラが動いて見えるアニメーションカード（全6種）がもらえるのだ！

『スレイヤーズろいやる』トレーディングカード

▶発売中
▶¥343＋税
▶ブロッコリー

さらにプレゼントも!

発売を記念して抽選で3名の方に『ろいやる』トレカのボックス（15パック入り）をプレゼントするぞ。希望者はさっそくP11のプレゼントページをチェック！

GOODS 新製品

チョコボのおかし「クエッ!」

チョコボの不思議なダンジョン —2月発売予定—

チョコボが今度はおかしで登場。食べて集める人形付きだぞ!



▲スーパー、コンビニのお菓子売場で手に入るぞ！

「チョコボの不思議なダンジョン」も大人気で、今やスクウェアの看板キャラクターに成長したチョコボ。その人気者が今度はおかしになって登場するぞ！　中身はラムネ菓子とおまけの彩色済みソフビ人形のセットになっていて、おトクな内容。ぜひ全種類集めてみよう！



▶人形は全部で10種類。全部そろえて色々楽しんじゃおう！

チョコボの不思議なダンジョン

▶2月発売予定
▶¥100＋税
▶バンダイキャンディ事業部

TOPIC トピック

ネットで見られるGame情報HP!

Game TV —放映中—

新作や話題のソフトを動画でチェックできる、新しいタイプのHP。

ピープル・ワールドが、1月1日より高画質なゲームクリップを中心とした、全く新しいタイプのゲーム情報サイト「GameTV」のサービスを開始したぞ。このHPの最大の魅力は最新作や人気作の動画を無料で閲覧できる点。現在約30社・60タイトルの掲載だが、年内に1000タイトルを予定している。会員登録も一切不用なので、ガンガンチェックして購入の目安にしよう！

URL:http://www.people.or.jp/gametv/

GOODS 新製品

バイオワールドへの片道専用デバイス登場!『2』はこれで遊べ!

バイオハザード専用コントローラ ―3月5日発売予定―

『バイオ2』完全対応の周辺機器がアスキーより発売　これで操作ミスもなくなるハズ。



待ちに待った「バイオハザード2」が発売され、その高い完成度に多くの読者が魅了されていることだと思う。この「バイオ専用コントローラ」は、特殊な「バイオ」のキー操作に適した、まさに「バイオ」のためのコントローラ。各所に特殊な構造を採用することで、操作性がアップ。さらにプレイ中の臨場感を高める工夫が随所に盛り込まれている。MC用シールなど豪華な付録も盛りだくさんで、買えば満足すること間違いなし!

『バイオハザード』専用コントローラ
- ▶3月5日発売予定
- ▶¥3,300+税
- ▶アスキー

この辺が『バイオ』向き!

ゲーム中に多用する⊗(ダッシュ)ボタンやR1(武器のセットアップ)ボタンを親指1つで操作できる位置に配置。また✚キーの内部構造を変えることで入力時の誤動作を防止しているのだ。

グリップが決め手!



◀拳銃の引き金に当たる部分にアクションボタンを配置しているので、使いやすくて、しかも臨場感タップリ!

MUSIC 音楽CD

『ウィザーズ1&2』サウンドトラックは2枚組だ!

ウィザーズハーモニー1&2 音楽大全集―発売中―

盛りだくさんのサントラが早くも登場!



人気のSLG「ウィザーズハーモニー」シリーズのサウンドトラックが、お得な2枚組で発売されたのだ!「1&2」すべてのBGMに加え、人気声優の岩男潤子さんや池澤春菜さんが歌うOP・ED曲を収録。さらにボーナストラックとして、彼女たちの録り下ろしスペシャルメッセージも収録されているのだ。封入特典としてオリジナルポスターも付いてくるぞ!

ウィザーズハーモニー1&2　音楽大全集
- ▶発売中
- ▶¥3,495+税
- ▶ワンダースピリッツ

プレゼントもあるのだ

抽選で6名様にこのCDと岩男潤子さんか池澤春菜さんのサイン入りミニポスターをセットでプレゼント。詳しくはP11のプレゼントページに!

GOODS 新製品

携帯に便利な、実用的英和・和英辞典発売。

ICディクショナリー「TR-6700」―発売中―

誰にでも使いやすい電子辞書が登場!



学生が手軽に使える本格的な電子辞書が発売されたぞ。このTR-6700は学生に人気の高い「カレッジライトハウス英和・和英辞典」を完全に収録。あわせて16万近い語彙を誇り、検索も簡単で使いやすく、小型なので携帯にも便利なのだ。プレゼントもあるので、使えるぞ、と思ったキミは下記の住所まで応募しよう。

電子辞書ICディクショナリー「TR-6700」
- ▶発売中
- ▶¥28,000
- ▶エスアイアイ販売

2名様にプレゼントです

住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号に「TR-6700」希望と明記し、〒106-0031 東京都港区西麻布3-2-10 永興電機ビル6F エスアイアイ販売㈱広報事務局(DPS)係へ。3月12日消印有効です。

はみだせ!　電撃情報ステーション

●ココナッツジャパンエンターテイメントから2月11日発売のPSソフト「愛しあう事しかできない」。この発売を記念して原作者桜沢エリカさんのトークショーが行われる。会場は東京・渋谷の「タワーレコード渋谷店」8Fイベントスペース。日時は3月15日の16時～17時まで。なお、入場には3月1日より同店1Fで配布される入場整理券が必要(先着で300枚配布)。

●「チョコボの不思議なダンジョン」カードダスの第二弾の発売が決定。商品名は「チョコボの不思議なダンジョンパート2」で、4枚1セットが¥100、全国のカードダス販売機で3月上旬より発売予定。全82種類で発売元はバンダイ。

●ナムコのアミューズメント施設「ワンダーエッグ」(東京)が開園6周年を迎えた。これを記念して2月23日～28日までスペシャルキャンペーンが開催される。期間中、18時以降の入園の際に「6周年おめでとう」といえば、入園無料またはフリーパス券が半額に。28日は終日実施される。



コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞
CESA大賞'97
●主催：コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞
大賞'97
コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会
ノートパソコン（ダイナブック テクラ） 2名
提供：株式会社東芝
ノートパソコン（VAIO） 1名
NINTENDO64 5名
提供：任天堂株式会社
PlayStation 5名
提供：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
SEGASATURN 5名
提供：株式会社セガ・エンタープライゼス
抽選で1000名様プレゼント!!
投票に参加して
豪華賞品を
ゲットしよう!!
てくてくエンジェル 48名
提供：株式会社ハドソン
ALBA SPOON 50名
提供：セイコー株式会社
デジタルカメラ（DIGIO） 15名
提供：株式会社セガ・エンタープライゼス
フェニックスミニ（2台1セット） 5名
提供：日本電信電話株式会社
シネマステーション
市販のTVゲームもシネマステーションと接続すれば迫力の立体サラウンドで楽しめます 1名
提供：ヤマハ株式会社
ゲームボーイ 7名
提供：任天堂株式会社
家庭用通信カラオケ
メディアボックス 10名
提供：株式会社タイトー
RALLIART ウィンドブレーカー 5名
提供：株式会社ラリーアート
MD(XA74) 2枚セット 100名
提供：TDK株式会社
Alephセット 200名
提供：資生堂コスメニティー
その他豪華賞品
●新作ソフトウェア ゲームソフト各社 ・・・ 270名
●クオ・カード（¥1,000分） 日本カードセンター株式会社 ・・・ 100名
（セブン-イレブン・デニーズ全店と、日本石油他色々な加盟店でご利用頂けます。）
●飲料セット ・・・ 200名
※ 当選者の発表は厳正な抽選の上、発送を持ってかえさせていただきます。
※掲載の賞品は、実際のものと一部異なる場合もあります
※フェニックスミニ／メディアボックスに関しまして、取付工事費は当選者のご負担となります。
投票方法
専用投票ハガキで
専用投票ハガキは全国のゲームソフト販売店・コンビニにあります（一部店舗除く）
電話で
専用ダイヤル
03-5371-4501
（電話番号をおまちがえなく）
インターネットで
ホームページ
http://www.cesa.or.jp
※ご注意・・・お一人様1回の投票のみ有効となります。
投票期間・・・1998年2月20日～3月20日
発表・授与式・・・1998年4月3日（金）六本木ヴェルファーレ「東京ゲームショウ'98春 後夜祭」
（投票者の中から抽選で100名様をご招待）
東京ゲームショウ'98春
1998年3月21日（土・祝）・22日（日）一般入場日
開催時間：10:00～17:00（入場は16:00まで）
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
入場料：前売券一般（中学生以上）800円 当日券一般（中学生以上）1,000円（小学生以下は無料）
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA） 後援：通商産業省
特別協賛：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
協賛：任天堂株式会社、株式会社セガ・エンタープライゼス ／ 協力：マイクロソフト株式会社
GAMESHOW
東京ゲームショウ'98春
会場でも投票できるヨ!!
およびNINTENDO64・ゲームボーイは任天堂の商標です。"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。SEGASATURNおよびはセガエンタープライゼスの商標です

あなたのイチ押し。

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞'97は・・・・・・・・・・
1997年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から
みんなの投票によって優秀作品を選定するものです。
右のノミネート作品の中からあなたの好きな3つの作品に順位をつけて投票してください。

あなたのイチ押し、お待ちしております。

●ノミネート作品一覧（50音順）

［ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。］

No.	作品名	ハード
1	I.Q～インテリジェントキューブ	[PS]
2	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	[PS]
3	ウルティマ オンライン（Ultima Online）	[Win]
4	エースコンバット2	[PS]
5	X-MEN vs.STREET FIGHTER	[SS]
6	風のクロノア	[PS]
7	カルドセプト	[SS]
8	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	[N64]
9	がんばれ森川君2号	[PS]
10	クーロンズ・ゲート	[PS]
11	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～	[PS]
12	グランツーリスモ	[PS]
13	GRANDIA（グランディア）	[SS]
14	ゲームで発見!! たまごっち	[GB]
15	子育てクイズ マイエンジェル	[PS]
16	サガ フロンティア	[PS]
17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	[SS]
18	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	[PS]
19	実況 ワールドサッカー3	[N64]
20	新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression	[SS]
21	スーパーロボット大戦F	[SS]
22	スターフォックス64	[N64]
23	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	[SS]
24	ダービースタリオン	[PS]
25	タイムクライシス	[PS]
26	チョコボの不思議なダンジョン	[PS]
27	ディディーコングレーシング	[N64]
28	テイルズ オブ デスティニー	[PS]
29	デッド オア アライブ	[SS]
30	デビルサマナー ソウルハッカーズ	[SS]
31	DX人生ゲームII	[PS] [SS]
32	電車でGO!	[PS]
33	トゥームレイダース	[PS] [SS]
34	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 虹色の青春	[PS] [SS]
35	トバル2	[PS]
36	信長の野望・将星録	[Mac] [PS] [Win]
37	爆ボンバーマン	[N64]
38	ファイナルファンタジーVII	[PS]
39	ファイナルファンタジー タクティクス	[PS]
40	ファミスタ64	[N64]
41	ブシドーブレード	[PS]
42	ぷよぷよSUN	[N64] [PS] [SS]
43	ブレス オブ ファイア III	[PS]
44	フロントミッション セカンド	[PS]
45	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	[PS]
46	みんなのGOLF	[PS]
47	MOON	[PS]
48	桃太郎電鉄7	[PS]
49	モンスターファーム	[PS]
50	ヨッシーストーリー	[N64]
51	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	[Mac] [Win]
52	レイストーム	[PS]
53	ロックマン DASH	[PS]
54	ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～	[PS]

GB（ゲームボーイ）・Mac（Macintosh）・N64（NINTENDO 64）
PS（プレイステーション）・SS（セガサターン）・Win（Windows95）



一歩先ゆくゲーム情報を知りたいなら！ というか知りたくなくても！

電撃PlayStationD6がオススメなのです


死にさらせ! モンスター!!
『ナイトメア・クリーチャーズ』
消え去れ アンデッド!
『ウィザードリィ リルガミン サーガ』
『ゼロ パイロット』
『ファイナル ラウンド』
『ネクタリス』
『ブレイヴ・ブローヴ』
『ずっと いっしょ』 Dオリジナル
「奴隷クイズ」勝負をする までもなく、キサマの負けだ! うさぴょん仮面!
YOU LOST!
先生! うさぴょんがのびている間にムービーを見てもいいですか?
『レプス』と『スーチーパイ アドベンチャー』だな! 大いに見たまえ!
ぬおおおっ
私は負けていない! ゲームで負けて 勝負に勝つ!
必殺…
自爆!
危ない!
もくもくもく
確かに「必殺」では あったな……
これで…… 終わったん ですね
いや、まだ 終わりじゃないさ
うさぴょん仮面が いなくなっても 我々の戦いは続く
この世に ゲームの ある限り!
ハイ! 先生!!
完
このまんがは全 国100億PSファンの友、電撃 撃プレイステーション・電撃プ プレイステーションDの提供でお送り



PlayStation
願いはとどく、それが僕の真実だから…。
遊びやすい親切簡単SLGと
ADVモードが紡ぎだす
完全オリジナルストーリー。
スーパードラマチックSLG
バックガイナー
よみがえる勇者たち
覚醒編「ガイナー転生」
CD-ROM2枚組 価格5,800円
封入特典付き 絶賛発売中
超美麗アニメーション
ムービーを大量搭載。
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
飛翔編「うらぎりの戦場」
98年春発売予定
バックガイナー
～よみがえる勇者たち～
完結編「そして、明日へ」
98年夏発売予定
©VING
VING
ビング株式会社.東京
141 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポートTEL.03-5423-3283

次号予告 Next Issue

絶対役立つ! すぐに使える! 大ボリュームのRPG、AVG、格闘、Gゲームなどオールジャンル攻略特大号!

大ボリュームの『ゼノギアス』『バイオ2』『テイルズ』を含め一挙10タイトルの様々なジャンルの攻略記事を濃縮収録! さらに独占スクープや、あの人気RPGタイトルの続報など、ギッシリ詰まって大充実!

●Coming Soon!

ゼノギアス/バイオハザード2/テイルズ オブ デスティニー/チョコボの不思議なダンジョン/プリズムコート/ウイニングポスト3/REBUS…他

電撃PlayStation Vol.69は 2月27日(金)発売



表紙イラスト●NoëL～La neige～
©1997 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

体験版は『ブシドーブレード弐』、『プリズムコート』など大充実の11本!! セーブデータには『グランツーリスモ』のライセンス取得リプレイデータ(オールGOLD)が!! お得です。

電撃PlayStation D6 次号D6は、2月25日(水)発売

電撃PlayStation Vol.67

1998年2月27日発行　第4巻　第5号　通巻63号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 渡邊由彦、佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳
[進行] 古田土友紀
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、長野真教、片山一哉、渋谷英毅
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

AD INDEX

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G'sマガジン……毎月30日
電撃SEGA SATURN……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●2月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
1	11日	バッシングビート	イースリースタッフ ¥5800予定/SLG	
2	11日	テナントウォーズ	キッド ¥5800/SLG	
3	11日	愛しあう事しかできない	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800/ETC	123
4	11日	ゼノギアス	スクウェア ¥6800/RPG	40+122
5	11日	X.RACING	日本物産 ¥5800/RCG	
6	19日	ファンタスティック・フォー	アクレイムジャパン ¥5800/ACT	123
7	19日	DRUID~闇への追跡者~	光栄 ¥6800/AVG	124
8	19日	チョロQ 3	タカラ ¥5800/RCG	124+181
9	19日	EGG	東芝EMI ¥5800/ETC	124
10	19日	星で発見!!たまごっち	バンダイ ¥5800/SLG	
11	19日	ウルトラマン FIGHTING EVOLUTION	バンプレスト ¥6800/対戦ACT	
12	19日	クーリエ・クライシス	BMGジャパン ¥5800/ACT	124
13	26日	Neo ATLAS	アートディンク ¥5800/SLG	123
14	26日	G.O.D pure	イマジニア ¥5800/RPG	124+190
15	26日	X-MEN VS. STREET FIGHTER EXエディション	カプコン ¥5800/対戦ACT	186
16	26日	イワトビペンギンROCKY×HOPPER2~探偵物語~	カルチュア・パブリッシャーズ ¥4800/ETC	124
17	26日	The HIVE WARS	ケイエスエス ¥6800/STG	
18	26日	ウイニングポスト 3	光栄 ¥6800/SLG	124
19	26日	信長の野望・戦国群雄伝	光栄 ¥5800/SLG	
20	26日	毛利元就・誓いの三矢	光栄 ¥7800/S・RPG	125
21	26日	ミサの魔法物語	サミー ¥6800/SLG	125
22	26日	ミサの魔法物語(限定版)	サミー ¥7800/SLG	
23	26日	「ぶたゲー」でいいんじゃない?	シャングリ・ラ ¥5800/SLG	125
24	26日	Project-V 6	ゼネラル・エンタテイメント ¥5800/SLG	
25	26日	ナイトメア・クリーチャーズ	SCEI ¥5800/ACT	
26	26日	―立体忍者活劇― 天誅	SME ¥5800/ACT	26+123
27	26日	天仙娘々~劇場版~	TimePoint ¥6800/ETC	125
28	26日	チョロQジェット レインボーウィングス	タカラ ¥5800/ACT	
29	26日	ツアーパーティー卒業旅行にいこう	タカラ ¥5800/TBL	
30	26日	パチンコホール~新装大開店~	ネクストン ¥6800/SLG	
31	26日	NOëL -La neige-	パイオニアLDC ¥6800/ETC	188
32	26日	NOëL -La neige-(限定版)	パイオニアLDC ¥8800/ETC	
33	26日	ネクタリス	ハドソン ¥5800/SLG	125
34	26日	ジャングルパーク	バンダイビジュアル ¥4800/ETC	123+180
35	26日	最終電車	ヴィジット ¥5800/ETC	
36	26日	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ ¥6800/TBL	124
37	26日	プリズムコート	FPS ¥5800/SLG	176
38	26日	ウィザードリィ リルガミン サーガ	ローカス ¥5800/RPG	125

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
39	冬	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所 ¥5800/RPG	

●3月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
40	7日	湾岸トライアル	パック・イン・ソフト ¥6800/RCG	
41	7日	クロックタワー ゴーストヘッド	ヒューマン ¥5800/AVG	30
42	12日	音楽ツクール かなでーる2	アスキー ¥5800/ETC	
43	12日	ファイナルラウンド	アトラス ¥5800/SLG	187
44	12日	0からの麻雀 麻雀幼稚園たまご組	アフェクト ¥5800/TBL	
45	12日	メビウスリンク3D	伊藤忠商事 ¥5800/SLG	
46	12日	ロストソード~失われた聖剣~	イマジニア ¥5800/AVG	
47	12日	STRAIGHT VICTORY(ストレートビクトリー)	カルソニック ¥5800予定/RCG	
48	12日	ひざの上の同居人(パートナー)~Kitty on your Lap~	カルチュア・パブリッシャーズ ¥5800/SLG	
49	12日	タイガーシャーク	ゲームバンク ¥3800/STG	
50	12日	ロボトロンX	ゲームバンク ¥3800/ACT	
51	12日	実況アメリカンベースボール	コナミ ¥5800予定/SPG	
52	12日	ブシドーブレード弐	スクウェア ¥5800予定/対戦ACT	22
53	12日	ZERO PILOT ~銀翼の戦士~	SCEI ¥5800/STG	
54	12日	レイストーム(ザ・ベスト)	タイトー ¥[illegible]/STG	
55	12日	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト ¥5800/SLG	
56	12日	DEAD OR ALIVE	テクモ ¥5800/対戦ACT	190
57	12日	ずっといっしょ	東芝EMI ¥5800/SLG	
58	12日	スマッシュコート(ザ・ベスト)	ナムコ オープン価格/SPG	
59	12日	鉄拳2(ザ・ベスト)	ナムコ オープン価格/対戦ACT	
60	12日	GUNDAM THE BATTLE MASTER2	バンダイ ¥6800/対戦ACT	18
61	12日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー(ザ・ベスト)	バンプレスト ¥[illegible]予定/STG	
62	12日	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	バンプレスト ¥5800/STG	
63	12日	S・Q~サウンド・キューブ~	ヒューマン ¥4800予定/PZG	
64	12日	パチスロ完全解析~ワイワイパルサー2/セブンティセブン2~	ヒューマン ¥5200予定/SLG	
65	19日	みどりのマキバオー~黒い稲妻 白い奇跡~	アクセラ ¥5800/AVG	
66	19日	最強の囲碁	伊藤忠商事 ¥7800/TBL	
67	19日	ヘクセン	ゲームバンク ¥5800/ACT	
68	19日	マキシマムフォース	ゲームバンク ¥5800/STG	
69	19日	ゼルドナーシルトSpecial	光栄 ¥6800/S・RPG	189
70	19日	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~(ザ・ベスト)	コナミ ¥2800予定/ACT	
71	19日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~(ザ・ベスト)	コナミ ¥2800予定/S・RPG	
72	19日	コナミアンティークス~MSXコレクションVol.3~	コナミ ¥4800予定/ETC	
73	19日	進め!対戦ぱずるだま(ザ・ベスト)	コナミ ¥[illegible]/PZG	
74	19日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2~彩のラブソング~	コナミ ¥5800予定/AVG	
75	19日	みつめてナイト	コナミ ¥6800/SLG	172
76	19日	パラサイト・イヴ	スクウェア 未定/RPG	66
77	19日	ファイアーウーマン纏組	徳間書店 ¥7200/AVG	
78	19日	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー 未定/SPG	32
79	19日	マジカル頭脳パワー!! PARTY SELECTION	バップ ¥5800/ETC	
80	19日	ボールブレイザー チャンピオンズ	BPS ¥5800/SPG	
81	19日	トゥームレイダース(ザ・ベスト)	ビクターソフト ¥[illegible]/AVG	
82	19日	将棋最強2	魔法 ¥4800/TBL	169
83	24日	ブロークンヘリックス	コナミ ¥5800予定/STG	
84	26日	柿木将棋II	アスキー ¥6800/TBL	
85	26日	REBUS	アトラス ¥5800/RPG	167
86	26日	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK ¥5800/対戦ACT	
87	26日	アストロノーカ	エニックス ¥6800/SLG	
88	26日	帰郷	光栄 ¥6800/SLG	
89	26日	金田一少年の事件簿 ~地獄遊園殺人事件~	講談社 ¥6800/AVG	
90	26日	ツインビーRPG	コナミ ¥5800予定/RPG	
91	26日	吉村将棋	コナミ ¥5800予定/TBL	
92	26日	…いる!	タカラ ¥5800/AVG	
93	26日	続 初恋物語~修学旅行~	徳間書店インターメディア・カンパニー ¥7800/SLG	
94	26日	鉄拳3	ナムコ ¥5800/対戦ACT	
95	26日	東京23区制服WARS	マップジャパン ¥6800/AVG	
96	26日	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス ¥5800/SLG	164
97	下旬	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス 未定/RPG	
98	3月	ザ・コンビニスペシャル~3つの世界を独占せよ~	アートディンク ¥5800/SLG	
99	3月	アーケードギアーズイメージファイト&Xマルチプライ	エクシングエンタテイメント ¥4800/STG	191
100	3月	NASCAR98(仮)	エレクトロニック・アーツ ¥5800/SPG	
101	3月	実機パチスロシミュレーター山佐コレクション	カルチュア・パブリッシャーズ 未定/SLG	
102	3月	わくわくボウリング	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥4800/SPG	
103	3月	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒リターンズ	ザウルス ¥5800/ETC	
104	3月	The Legend Of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	GMF ¥5800/RPG	
105	3月	GUNばれ!ゲーム天国	ジャレコ ¥5800予定/STG	
106	3月	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア	ジャレコ ¥6800予定/AVG	
107	3月	卒業III~Wedding Bell~	小学館プロダクション ¥5800/SLG	183
108	3月	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編	タカラ ¥5800/ACT	
109	3月	装甲騎兵ボトムズ ウド・クメン編 初回限定版 Perfect Soldier Box	タカラ ¥9800/ACT	
110	3月	トランスフォーマー ビーストウォーズ	タカラ ¥5800/ACT	
111	3月	BRAVE PROVE…ブレイヴ・プローヴ…	データウエスト ¥6800予定/A・RPG	
112	3月	もってけたまご with がんばれ!かものはし	ナグザット ¥5800/対戦ACT	
113	3月	Battle Round USA	日本物産 ¥5800/RCG	
114	3月	UNO DX	メディアクエスト ¥4800/TBL	
115	3月	大阪湾岸バトル	メディアクエスト ¥5800/RCG	

●4月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
116	2日	激走グランドレーシング	アトラス ¥5800/RCG	180
117	2日	ブリガンダイン―幻想大陸戦記―	イースリースタッフ ¥5800/S・RPG	
118	2日	モータルコンバット・トリロジー	ゲームバンク ¥3800/対戦ACT	
119	2日	ENIGMA	光栄 ¥6800/AVG	182
120	2日	水滸伝・天導一〇八星	光栄 ¥7800/SLG	
121	2日	修羅の門	講談社 ¥5800/対戦ACT	
122	2日	Gダライアス	タイトー ¥5800/STG	185
123	2日	闘神伝 カードクエスト	タカラ ¥5800/TBL	
124	2日	電波少年的ゲーム	ハドソン ¥4800/ETC	
125	2日	クラシックロード 優駿2	ビクターソフト ¥5800/SLG	
126	9日	C・A・R・T ワールドシリーズ	SCEI ¥5800予定/RCG	
127	9日	個人教授	毎日コミュニケーションズ ¥5800/SLG	170
128	16日	コマンド&コンカー コンプリート	アクレイムジャパン ¥6800予定/SLG	
129	16日	サイドポケット3	データイースト ¥5800/TBL	
130	16日	ボンバーマンウォーズ	ハドソン ¥5800/SLG	
131	23日	Guilty Gear(ギルティ ギア)	アークシステムワークス ¥5800/対戦ACT	
132	23日	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP ¥5800/RPG	
133	23日	ゲームで青春	キッド ¥5800/TBL	
134	23日	可変走攻ガンバイク	SME ¥5800/ACT	
135	23日	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト ¥5800/AVG	
136	23日	サラブレッドブリーダー 世界制覇編	ヘクト ¥6800/SLG	
137	23日	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	T&Eソフト ¥6800/SPG	
138	23日	クレイマン・クレイマン~ネバーフッドの謎~	リバーヒルソフト ¥5800/AVG	191
139	29日	競馬エイト	シャングリ・ラ ¥6400予定/ETC	
140	29日	フォックスジャンクション	トリップス ¥5800/A・RPG	
141	29日	ワールドスタジアム2	ナムコ ¥5800/SPG	188
142	29日	惑星攻機隊・りとるキャッツ	ファミリーソフト ¥5800/SLG	
143	上旬	「AI CONCERTO」アイ・コンチェルト	バンダイ ¥[illegible]予定/AVG	183
144	下旬	天使同盟	テイジイエル ¥5800/S・RPG	185
145	4月	ワンダー3/アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント ¥5800/ETC	
146	4月	NBA Live98	エレクトロニック・アーツ ¥5800/SPG	
147	4月	テストドライブ4	EAV ¥5800/RCG	
148	4月	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス ¥6800予定/AVG	
149	4月	H.A.E.~BEELZEBUB~	GMF ¥5800予定/ACT	
150	4月	The Legend Of Heroes 英雄伝説I&II ドラゴンスレイヤー	GMF ¥5800予定/RPG	
151	4月	THE LAST REPORT ラストレポート	ショウエイシステム ¥5800/AVG	
152	4月	双界儀	スクウェア ¥6800/ACT	
153	4月	CAROL THE DARK ANGEL	SCEI ¥2000/ETC	
154	4月	実況グレイトラグビー	ネクサスインターラクト/ダズ ¥5800/SPG	
155	4月	プレイスタジアム3	バンプレスト ¥5800予定/SPG	188

●5月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー / 価格 / ジャンル	掲載ページ
156	21日	バトルシップ・ヤマト	ロックウェルインターナショナル ¥5800予定/SLG	
157	28日	銀河英雄伝説	徳間書店 ¥5800予定/SLG	
158	中旬	ドッヂDEボール!	ユーメディア 未定/SPG	
159	下旬	COLONY WARS	アートディンク 未定/STG	184
160	下旬	ルナ シルバースターストーリー	角川書店/ESP ¥6800/RPG	
161	5月	頭文字D(仮)	講談社 ¥5800予定/RCG	
162	5月	[illegible] DREAM COLLECTION	[illegible] 未定/SLG	
163	5月	熱闘ぱずるスタジアム	ココナッツジャパンエンターテイメント ¥5800予定/PZG	
164	5月	BASS FISHERMAN	サミー ¥5800/SLG	
165	5月	すたあ☆もんじゃ	GMF ¥5800予定/SLG	
166	5月	Tから始まる物語	ジャレコ ¥5800予定/A・AVG	
167	5月	STOLEN SONG	SCEI ¥6800/ETC	
168	5月	快速天使	テクノソレイユ ¥5800予定/ACT	
169	5月	炎の料理人クッキングファイター好	日本一ソフトウェア ¥5800予定/対戦ACT	20

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

170	5月	フロッガー	ハズブロージャパン	¥5800／ACT	
171	5月	ヘラクレスの大冒険	BPS	¥5800／RPG	
172	5月	PARANOIA SCAPE	マチルダ	¥5800／ETC	

●春予定のソフト

173	春	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
174	春	ピキーニャIEX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800／PZG	191
175	春	LSD	アスミック	未定／ETC	
176	春	東京魔人学園　剣風帖	アスミック	未定／AVG	
177	春	ダークメサイア	アトラス	未定／AVG	
178	春	Ash　to　Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
179	春	卒業M	イースリースタッフ	未定／AVG	
180	春	トランスポートタイクーン	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
181	春	デジタルアートコレクション　ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2980／ETC	
182	春	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
183	春	RAVAGE　D.C.X	ウイネット	¥5800／STG	
184	春	ガーディアン　リコール　～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800予定／S・RPG	
185	春	SNKファン・コレクション　餓狼伝説	SNK／夢工房	未定／ETC	
186	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	未定／対戦ACT	
187	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
188	春	リアルバウト餓狼伝説 DOMINATED MIND	SNK	未定／対戦ACT	
189	春	bad mojo　バッドモジョ	オープンブック9003	¥5800予定／AVG	
190	春	スーパーアドベンチャー　ロックマン	カプコン	¥5800／AVG	
191	春	Code R	クインテット	未定／???	
192	春	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
193	春	エフィカス この想いを君に…	元気	未定／SLG	16
194	春	かっとびチューン	元気	¥5800／RCG	
195	春	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	未定／ETC	
196	春	精霊召喚～プリンセス オブ ダークネス～	翔泳社	¥5800／S・RPG	
197	春	ファイナルファンタジーV	スクウェア	未定／RPG	
198	春	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／ETC	
199	春	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
200	春	究極クイズ　こたえてプリーズ(仮)	Tears	未定／PZG	
201	春	ROOMMATE3～涼子　風の輝く朝に～	データム・ポリスター	¥5800／SLG	
202	春	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	日本システム	¥6800／RPG	
203	春	レイク・マスターズ 2 (仮)	ネクサスインターラクト／ダズ	未定／SPG	
204	春	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800／ETC	
205	春	キッチンぱにっく	パンサーソフトウェア	¥4800／ACT	
206	春	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	バンプレスト	¥5800予定／RPG	
207	春	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
208	春	マス・デストラクション(仮)	BMGジャパン	¥5800／STG	
209	春	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ビング	¥5800／SLG	
210	春	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
211	春	ドリキン土屋圭市サーキットバトル(仮)	メディアクエスト	¥5800予定／RCG	

●6月発売のソフト

212	6月	Jリーグの監督になって世界をめざせ!(仮)	アクセラ	未定／SLG	
213	6月	怒首領蜂	エス・ピー・エス	未定／STG	
214	6月	ポケットファイター	カプコン	¥5800／対戦ACT	
215	6月	The Legend Of HeroesⅣ　英雄伝説4　朱紅い雫	GMF	¥5800予定／RPG	
216	6月	CRISIS CITY(クライシスシティ)	タカラ	¥5800／ACT	
217	6月	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800／SLG	
218	6月	はいぱあセキュリティーズ 2	パック・イン・ソフト	未定／SLG	
219	6月	破壊王～KING OF CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	未定／ACT	
220	6月	あの素晴しい弁当を 2 度 3 度	ポリグラム	¥4800／ACT	
221	6月	ヒロインドリーム 2	マップジャパン	未定／SLG	174

●7月以降のソフト

222	9日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800予定／AVG	12
223	7月	Final　One　～into the mind～	GMF	¥5800予定／ACT	
224	7月	エーベルージュ　スペシャル	タカラ	未定／SLG	
225	7月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
226	7月	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	
227	7月	Knight&BABY	タムソフト	未定／RPG	
228	8月	パーラーステーション	GMF	¥5800予定／SLG	
229	夏	トゥルー・ラブストーリー 2	アスキー	未定／SLG	
230	夏	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
231	夏	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
232	夏	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800予定／SLG	
233	夏	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800予定／SLG	
234	夏	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
235	夏	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+[Plus]	GMF	未定／SLG	
236	夏	アドヴァンストV.G. 2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
237	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
238	夏	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定／A・RPG	
239	夏	バックガイナー　～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	
240	夏	1 on 1 (シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
241	夏	オーバーブラッド 2	リバーヒルソフト	¥6800／AVG	
242	98年	激突II　スキーバトル(仮)	アイマックス	¥5800／SPG	
243	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
244	98年	タワードリーム 2	アクセラ	¥5800／TBL	
245	98年	なげっと～激録!プルプル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
246	98年	火星物語	アスキー	未定／RPG	
247	98年	3 D格闘ツクール	アスキー	未定／ETC	189
248	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
249	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
250	98年	Jリーグ　エキサイトステージV 1	エポック社	未定／SPG	
251	98年	サーキットの狼 II	エム・ティー・オー	未定／RCG	
252	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士 2～(仮)	ガスト	未定／RPG	
253	98年	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	未定／RPG	
254	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
255	98年	ストライク ジャガー	ギャップス	未定／STG	
256	98年	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800予定／RPG	
257	98年	ARKS1000～目指せ!究極の召喚士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
258	98年	玉繭物語(仮)	元気	未定／RPG	189
259	98年	メタルギア ソリッド	コナミ	未定／ACT	
260	98年	あのこどこのこ	サクセス	未定／SLG	
261	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
262	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
263	98年	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
264	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
265	98年	爆弾小僧　スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
266	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
267	98年	バウンティソード・セカンド(仮)	パイオニアLDC	未定／S・RPG	
268	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥5800／SLG	
269	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
270	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
271	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
272	98年	Shadow　Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
273	98年	メルト～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
274	98年	リフレインラブ 2	リバーヒルソフト	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

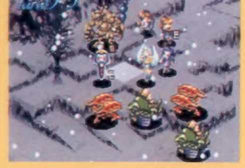
275	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
276	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
277	未定	ALL　Star　Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
278	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
279	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
280	未定	Nightmare Project (YAKATA)	アスク講談社	未定／RPG	
281	未定	アフレイドギア	アスミック	未定／SLG	
282	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
283	未定	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
284	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
285	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
286	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
287	未定	ハロー　チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	未定／ACT	
288	未定	DEBUT 2 1	NECインターチャネル	未定／SLG	
289	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
290	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
291	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
292	未定	CHILL	エレクトロニック・アーツ	¥5800／???	
293	未定	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ	¥5800／SLG	
294	未定	FIFA ROAD　TO WORLDCUP98	エレクトロニック・アーツ	未定／SPG	
295	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
296	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
297	未定	シェラザード伝説　黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
298	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
299	未定	幻想水滸伝 II	コナミ	未定／RPG	
300	未定	コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	コナミ	¥5800予定／ACT	
301	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	¥5800予定／ACT	
302	未定	新格闘(仮)	コナミ	未定／対戦ACT	
303	未定	ときめきメモリアル 2 (仮)	コナミ	未定／SLG	
304	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ　vol.3	コナミ	未定／AVG	
305	未定	ドルフィンズドリーム	コナミ	未定／ETC	
306	未定	ブリーディングスタッド 2 (仮)	コナミ	未定／SLG	
307	未定	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	未定／SLG	
308	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
309	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
310	未定	PROJECT　CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
311	未定	ひとつや　ふたつ…　いつつや　怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
312	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
313	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
314	未定	Adidas Power Soccer International'97	SCEI	¥5800／SPG	
315	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
316	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
317	未定	パラッパ 2 (仮)	SCEI	未定／未定	
318	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
319	未定	エスケイパー	SME	未定／AVG	
320	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
321	未定	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
322	未定	true／real／fantasy(仮)	ドリームキューブ	¥5800／RPG	
323	未定	ナムコアンソロジー 1	ナムコ	¥5800／ETC	
324	未定	競艇ファイティングスピリッツ(仮)	日本物産	¥6800／SPG	
325	未定	Jump　KID(仮)	NEW	未定／ACT	
326	未定	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
327	未定	聖龍伝説(仮)	バップ	¥5800／ACT	
328	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
329	未定	ジャーニーマンプロジェクト　ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
330	未定	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
331	未定	AZITO 2 (仮)	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
332	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
333	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
334	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
335	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
336	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
337	未定	英雄志願－GAL ACT HEROISM－	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
338	未定	バーチャパチスロIII	マップジャパン	未定／ETC	
339	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
340	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
341	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
342	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
343	未定	TOKYO／2 0 2 0	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。


MISSION
今回の獲物は、
万里の長城奥深くに眠る
「サイアンの短剣」だ。
直ちにお店へ急行せよ。
写真の女が待っている。
Good Luck.
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
"HIS MASTER'S VOICE"
Victor

電撃PlayStation Vol.67
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1998年2月27日発行（隔週金曜日発行）第4巻第5号通巻63号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円







T1124574020499

©Media Works 1998　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24574-2／27